

- AMIGA • PC
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- AMSTRAD • C64
- SPECTRUM
- GAME CONSOLES

# USER

**ΤΡΕΛΛΑ ΔΩΡΑ**  
**ΜΟΙΡΑΖΕΙ Η DENON**

AMSTRAD

ΒΑΣΙΚΑ ΜΕ ΛΕΝΕ... BASIC

MEGA REVIEW

SPACE QUEST IV



**TEST**  
**ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ**

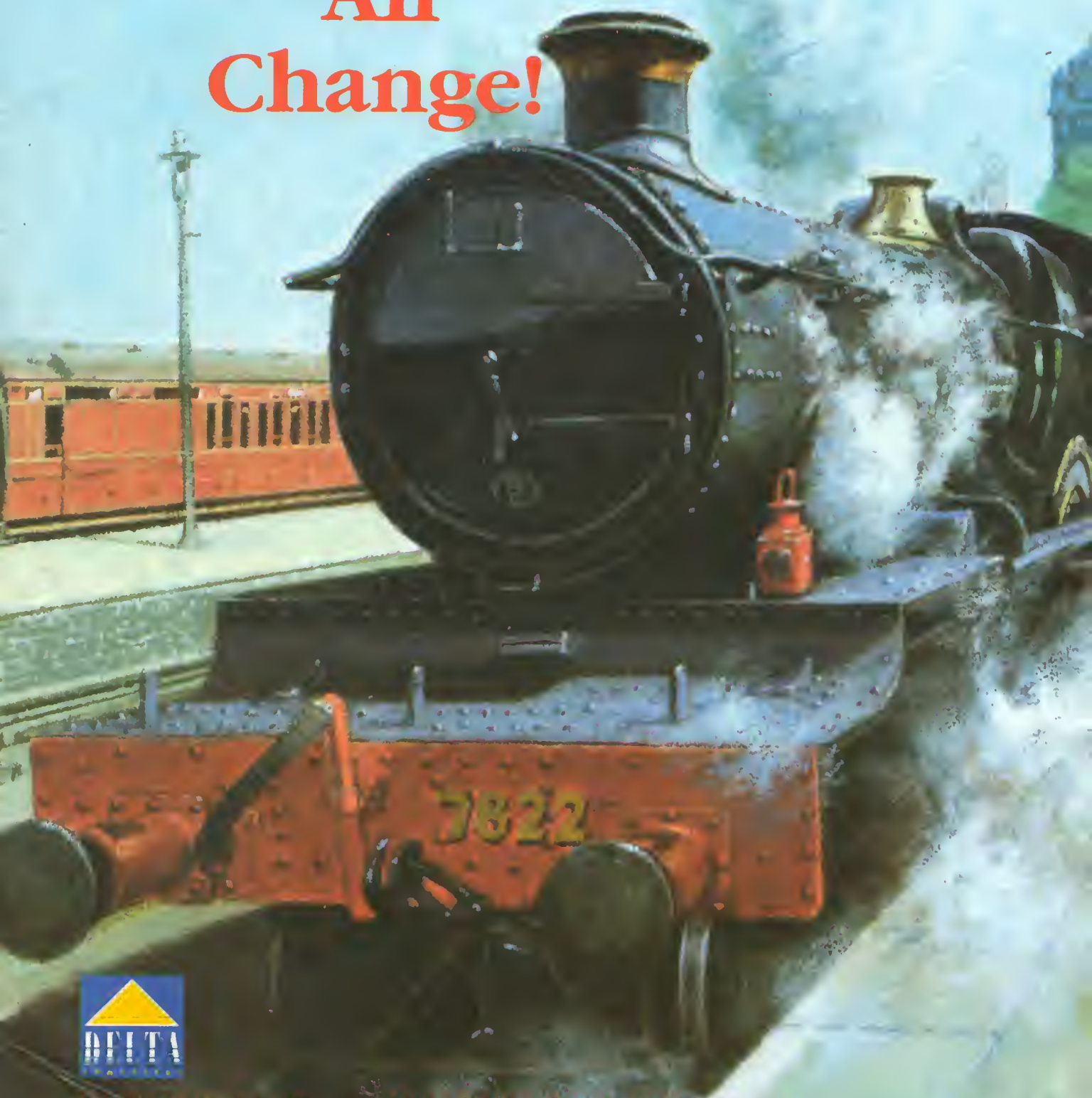
- SIM EARTH • RED OCTOBER II • MIGHT AND MAGIC II
- TEAM SUZUKI • RANX • SUPER CARS II • ATOMINO
- HEART OF THE DRAGON • ECO PHANTOMS • COUGAR



Old Meler's

# RAILROAD TYCOON

## All Change!



NOW AVAILABLE FOR COMMODORE AMIGA AND ATARI ST.





Όλοι θα θέλαμε να αλλάξουμε τον κόσμο, αλλά έχετε ποτέ σκεφτεί να αρχίσετε αυτήν την αλλαγή από διακόσια χρόνια πριν; Από την αρχή της κρατικής μεταφοράς, τον εμπάριον και της βιομηχανοποίησης. Είναι τα άρματα που χρειάζεσαι για να διαμαρτυρήσεις το κράτος σαν και να μετατραπείς σε εκκαταμετρητή. Κάθε απόφαση φέρνει και μια αλλαγή, κάθε αλλαγή και μια απόφαση. Απάλητας έλεγχος. Απόλυτη δύναμη. Απόλυτος εθισμός. Γίνε ένας κροίσος των σιδηροδρόμων. Φτιάξε τον κόσμο με ταν δικό σαν τρένο. Ποτέ δεν θα θελήσεις να τον αφήσεις.

**MICRO PROSE**™  
SIMULATION SOFTWARE

# COMPUTER



**AMIGA 500**

## ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA, ATARI ST



- DISK DRIVE 5.25
- DISK DRIVE 3.5

- GENLOCK
- AT-ONCE

MEMORY  
EXPANSION



**ATARI ST**

**AMSTRAD  
6128,  
6128 plus**



**MANAGER XT, AT, 386**

**PHILIPS PC, AT**

**SCHNEIDER EURO  
PC, XT, AT**

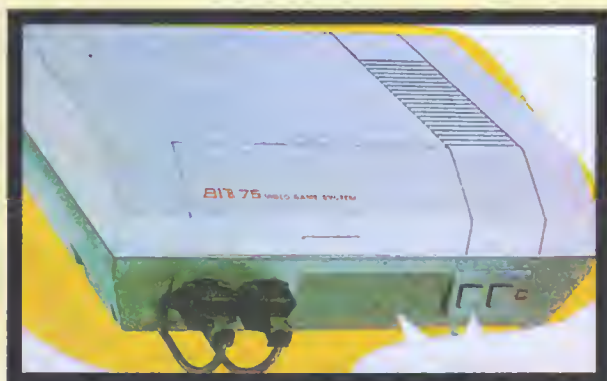


**ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ STAR**





# MARKET AE



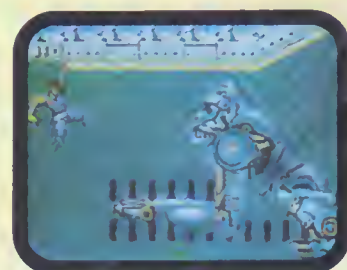
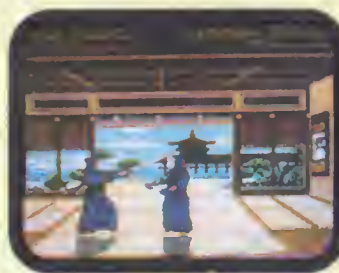
**BIT 72 GAME CONSOLE**



**ATARI LYNX**



**SEGA MASTER SYSTEM**



**Λειτουργούν**

**● PC-CLUB ● ATARI-CLUB**

**Με χιλιάδες δωρεάν προγράμματα**

**Σοφωμού & Μηόταση 7 – Αθήνα, Τηλ. 36.44.695 – 36.36.550**

**Χαϊμαντά 34 – Χαλάνδρι, Τηλ. 68.46.158 – 68.46.810**

**Στέλνουμε αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα**

# DENON NOW!

## Floppy Disk to Large-Capacity Optical Disk.



Με την υπογραφή  
της ποιότητας  
**DENON**

# DENON

ΚΑΣΕΤΕΣ — ΔΙΣΚΕΤΕΣ

COMPACT  
**disc**  
DIGITAL AUDIO

ΑΠΟΚ. ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ  
**Cassette Sound A.E.**

ΑΘΗΝΑ:  
ΚΗΦΙΣΙΑΣ 10-12 ΜΑΡΟΥΣΙ • ΤΗΛ. 683 20 94

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:  
ΜΗΤΡΟΠΟΛΕΩΣ 26 • ΤΗΛ. 283 100



# ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ DENON

**Η** εταιρία CASSETTE SOUND A.E. αντι-  
πρόσωπος στην Ελλάδα των μαγνητι-  
κών υλικών της **DENON** προκηρύσσει  
διαγωνισμό με τα εξής πλούσια δώρα:

3ο & 4ο βραβείο

**TV TATUNG**

21 ιντσών Αγγλίας

Αξίας 172.000 δρχ

1ο βραβείο

**CD 81R**

CD PLAYER  
της CROWN

2ο βραβείο

**1000**

δισκέτες  
DENON

**2 ΦΟΡΗΤΑ**

διηλεκαστοφωνα  
της CROWN

**ΓΙΑ 60 ΤΥΧΕΡΟΥΣ**

600 κασέτες  
DENON DX 1

## USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ  
UMBERTO GRELLONI

### ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ  
RENATO GRELLONI  
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ  
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ  
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ  
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ  
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΟΛΟΓΚΙΤΑΣ  
Π. ΜΑΓΓΛΗΣ

LAY-OUT  
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ  
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

D.T.P.-ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ  
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

## 9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

## 10 PREVIEWS

Μελοντικές κυκλοφορίες

## 15 POWER ON NEWS

Νέα απ' τον έξω και απ' τον  
μέσα κόσμο.

## 22 ST-ΘΕΜΑ: ATARI TT

## 24 STAY COOL

AMIGA users, Ιταλική  
βοήθεια για την AMIGA.

## 36 DBASE

## 50 COUGAR FORCE

## 54 HEART OF THE DRAGON

## 55 FINAL WISTLE

## 56 TEAM SUZUKI

## 60 OPERATION

## COMBAT

## 61 RED OCTOBER II

## 64 SUPER CARS II

## 65 RANX

## COMPILATION SECTION

## 58 FULL BLAST

## SEGA GAMES

## 66 CRACK DOWN

## 66 STRIDER

## 90 MIDI ΘΕΜΑ:

Rolland dtms

## 92 MODEM :

Βάση ONNEΔ

## 96 MAIL ORDER

Πάρτε κόσμο!

Ολα φτηνά και καλά.

## 100

## ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Volkswriter 3

Computer viruses

## 102

## ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

## 100



# ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ



Φίλοι και φίλες του **COMPUTER USER**,  
ζεστό πρώτο μήνα του καλοκαιριού, με ένα  
δώρα, που σας τα προσφέρει η γνωστή σε όλους

είμαστε και πάλι μαζί αυτόν τον  
δροσερό τεύχος γεμάτο πλούσια  
εταιρία **DENON**.

Αλλά μην τρελλαθήτε, όπως έπαθε ο φίλος μας στο εξώφυλλο, γιατί έχουμε να δούμε πάρα πολύ ενδιαφέροντα θέματα. Λοιπόν συμπληρώστε το κουπόνι για τον διαγωνισμό, και ξανά εδώ για να δούμε τι έχουμε αυτόν το μήνα. Απο την αμέσως επόμενη σελίδα θα πάρουμε μία γεύση από τις μελλοντικές κυκλοφορίες παιχνιδιών, και τα νέα προϊόντα στην Ελληνική και ξένη αγορά.

Αφού δούμε που βαδίζει η τεχνολογία θα περάσουμε στα τρομερά άρθρα για τους **AMIGA**, **ATARI** ( όπου μας το παρουσιάζει νέος συνεργάτης), **ARCHIMEDES**, **AMSTRAD 6128**, **COMMODORE 64** και **PC**. Τώρα είναι ώρα να σας δώσουμε μερικές αποκλειστικές πληροφορίες για τα καινούργια παιχνίδια, που κυκλοφόρησαν στην αγορά: Μάθαμε πως προβλέπει τον καιρό η **E.M.Y!** Πως; Με το νέο πρόγραμμα της **OCEAN** το **SIMEARTH**. Πως κέρδισε η **GREMLIN** τον αγώνα μοτοσυκλέτας 500cc, με το **TEAM SUZUKI**. Ποιός έκλειψε το **RED OCTOBER**, και τον κυνηγάνε οι Ρώσοι. Τι γίνεται στο διάστημα με τον νέο δορυφόρο που πρέπει να καταστρέψετε στο **ARMOUR GEDDON**, για το μακρινό και επίπονο ταξίδι του Roger Wilco στο **SPACE QUEST IV**, πολλά άλλα review, αλλά δεν σας είπα σε πιό πανεπιστήμιο γράφτηκα για να γίνω μάγος και να έχω κατακτήσεις (πολύ πονηρό αυτό το παιδί), στο **SORCERERS UNIVERSITY**. Και μετά συνεχίζουμε με το δεύτερο μέρος του άρθρου "**ROLE PLAYING**" (αλήθεια θα ήθελα να μου γράψετε αν το βρήκατε ενδιαφέρον), και κατόπιν να ασχοληθούμε λίγο με μουσική στο MIDI, και να φουσκώσουμε και τον λογαριασμό του μπαμπά μας με λίγο **MODEM**. Πολύ γέλιο υπόσχεται το **ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ** μας, για να μάθετε και πως βγάζουμε το ψωμί μας, και κάντε καμιά βόλτα από το **MAIL ORDER** και από τις **ΑΓΓΕΛΙΕΣ** μας.

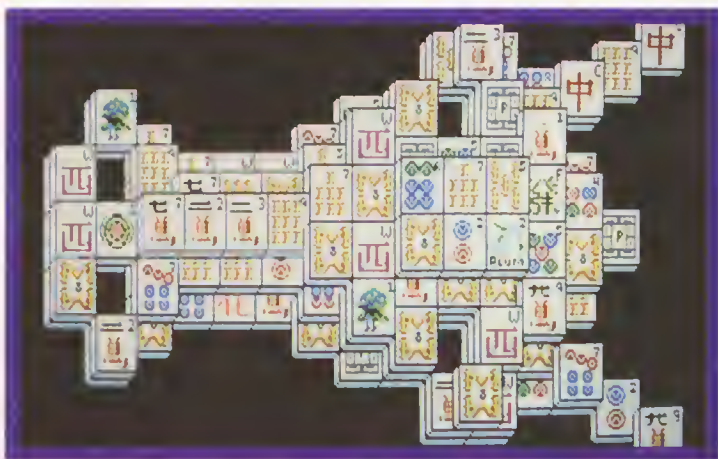
Τέλος εύχομαι σε όλους όσους θα δώσουν εξετάσεις καλή επιτυχία. Ραντεβού τον Ιούλιο, με το καινούργιο τεύχος του **COMPUTER USER**.

UMBERTO GRELLONI

# REVIEWS

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ  
ΜΑΤΙΑ ΣΤΙΣ  
ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ  
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

## SHANGHAI II



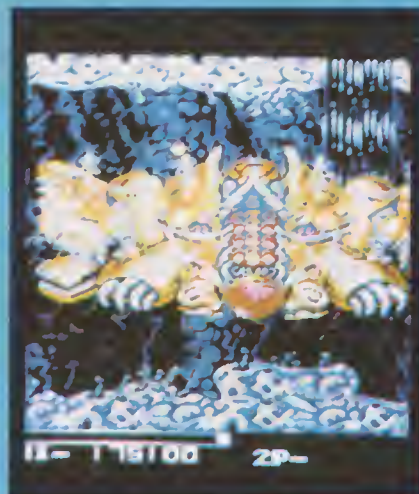
**Τ**ο SHANGHAI II αποτελείται από 9 διαφορετικά σέτ χαρτιών κολλημένα σε βάσεις, με πάρα πολύ όμορφες εικόνες ζωγραφισμένες επάνω τους. Τα επίπεδα είναι έτσι θαλμένα ώστε να υπάρχει διάταξη από το ευκολότερο στο δυσκολότερο, δημιουργώντας μια προοδευτικά αυξανόμενη δυσκολία, πράγμα που δεν υπάρχει στο κλασσικό SHANGHAI. Τα χαρτιά πάλι αφαιρούνται σε ζευγάρια ωστόσο αφαιρεθούν όλα ή δεν υπάρχουν επιπλέον κινήσεις για να κάνεις. Με κάθε νέο παιχνίδι τα χαρτιά αλλάζουν, δημιουργώντας συνεχώς νέες προκλήσεις. Μπορείς να παίξεις σε τρεις τύπους: Tournament, challenge και solitaire. Υπάρχουν 12 διαφορετικά layouts από το κινέζικο ημερολόγιο στο SHANGHAI II, δημιουργώντας διάφορα σχήματα για παιχνίδι όπως λαγός, φίδι, κόκορας κ.α. Αφού έχουν αφαιρεθεί όλα τα χαρτιά, η εικόνα του ζώου αποκαλύπτεται και ζωντανεύει, (εκπληκτικό animation). Το SHANGHAI II κατά την γνώμη μου είναι ένα παιχνίδι που αξίζει να περιμένετε.....

## R-TYPE II Η σατανική αυτοκρατορία του Bydo ξανάρχεται!

**Ε**ξαρτάται από σένα το αν θα ελευθερωθεί το σύμπαν για άλλη μια φορά, χρησιμοποιώντας το R9, πολεμιστή σου μαζί με πρόσθετα όπλα τα οποία πρέπει να καταστρέψεις στο δρόμο σου, μέσα από 5 Testing επίπεδα, για να ελευθερώσεις τους συντρόφους σου.

Τα 5 level είναι Rerinery, Underwater cavern, The city, Puzzle level και Bydo Home planet.

Τα ειδικά όπλα που βρίσκεις στο δρόμο σου για να προστατέψεις το πλοίο, και που προκαλούν μεγάλη ζημιά είναι πολλά (καμιά 25αριά).





# HUNTER

**Ε**να μικρό γκρούπ από νησιά με μεγάλη στρατηγική σημασία, έχουν καταληφθεί από μια ανώτερη εχθρική δύναμη.

Είσαι ένας στρατιώτης πολύ καλά εκπαιδευμένος σε μυστικές αποστολές και σμποτάζ. Ο σκοπός σου είναι να φέρεις σε πέρας με επιτυχία μια σειρά από δύσκολες αποστολές, να καθαρίσεις το δρόμο για το δικό σου στρατό ώστε να επιτεθεί στον εχθρό και να ελευθερώσει τα νησιά.

Οι αποστολές περιλαμβάνουν αρκετή προσωπική δουλειά πίσω από τη γραμμή του εχθρού και με μόνο εφόδιο σου, την εξυπνάδα σου που μπο-

ρείς να μεταφέρεις μέσα στο τσαντάκι σου και μια ποικιλία από μηχανές και αεροπορικά σκάφη για να σε βοηθούν.

Κάθε αποστολή αρχίζει με μια προφορική συνομιλία που θα σου δώσει όλες τις αναγκαίες πληροφορίες, για

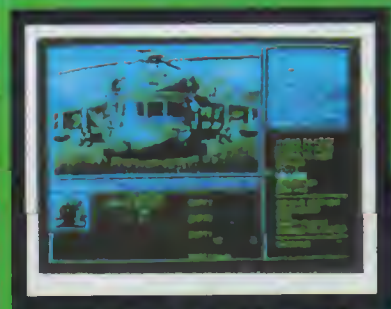
τις θέσεις του εχθρού, την τεχνική και τις κινήσεις.

Επίσης θα σου πούν το αντικείμενο της αποστολής σου καθώς και το χρόνο μέσα στον οποίο

πρέπει να έχει τελειώσει που ο χρόνος αυτός μπορεί να είναι από λίγες ώρες ως και μερικές μέρες ή νύχτες..



# GUNSHIP 2000



**Σ**το Gunship 2000, ο παίκτης μπορεί να διαλέξει τρεις τύπους ελικοπτέρων ανάμεσα στα επτά που έχει ο στρατός και χρησιμοποιεί μέχρι πέντε σε κάθε αποστολή.

Τα ελικόπτερα είναι οι προηγμένες τεχνολογικά μηχανές που ο Αμερικάνικος Στρατός θα παρουσιάζει σε όλη τη δεκαετία του 1990 και ακόμα και στον 21ο αιώνα.

Η δράση παίρνει χώρο στην Κεντρι-



κή Ευρώπη και το Περσικό κόλπο και ο παίκτης μπορεί να προσδιορίσει το τύπο αποστολής που θέλει να αναλάβει.

Οι επιλογές περιλαμβάνουν μάχες, μονές και πολλαπλές αποστολές ελικοπτέρων, ακόμα το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα χάρτη που δείχνει τους χώρους απογείωσης και προσγείωσης.

Ο εξομοιωτής ακόμα προσφέρει ένα "mission builder" το οποίο αφήνει τον παίκτη να σχεδιάσει και να σώσει αποστολές!!...

# CONSPIRACE THE DEADLOCK FILES



**Ε**να καινούργιο adventure θα κυκλοφορήσει μέσα σε λίγες μέρες και στην ελληνική αγορά.

Το ονομά του "CONSPIRACE" ( Συνωμοσία ). Κατασκευάστρια εταιρεία η γνωστή ACCOLADE.

Το παιχνίδι όπως υποστηρίζει η κατασκευάστρια εταιρεία είναι το πρώτο fully- digitized adventure.

Περιέχει πάνω από 350 εικόνες digitized από της Νέα Υόρκη, υψηλής ανάλυσης και 256 χρωμάτων.

Οι τοποθεσίες που χρησιμοποιεί το παιχνίδι είναι πραγματικές, έτσι θα



έχετε την δυνατότητα να προχωρήσετε στην Wall Street, Liberty Island, Grand Central Station, Time Square κ.α. Η μουσική του παιχνιδιού είναι καταπληκτική και εμπλουτισμένη με διάφορους πραγματικούς ήχους.

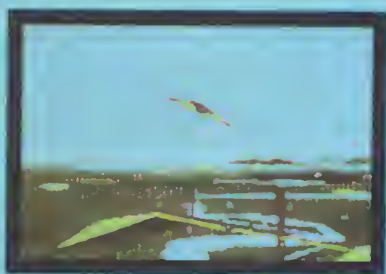
Το σενάριο του παιχνιδιού είναι βασισμένο σε ένα αστυνομικό θρίλλερ.

Εσείς θα πρέπει μέσα σε 24 ώρες να βρείτε τα επτά Deadlock File και να αποδείξετε την αθωότητά σας.

Θα μπορείτε άραγε να καθαρίσετε το ονομά σας και να σώσετε το έθνος;



# F-117 A



**H** MicroProse πήρε το όνομα το πήρε το γνωστό σε όλους F-19 Stealth Fighter το οποίο είχε το πιά ρεαλιστικό τρόπο πτήσης και το βελτίωσε. Στο F 117A οι παίκτες θα περνο-  
ξουν σε έννιά κόσμους συμπεριλαμβανομένων τριών που μέχρι πρότινος ήταν άγνωστοι στους πιλότους της MicroProse Columbia.



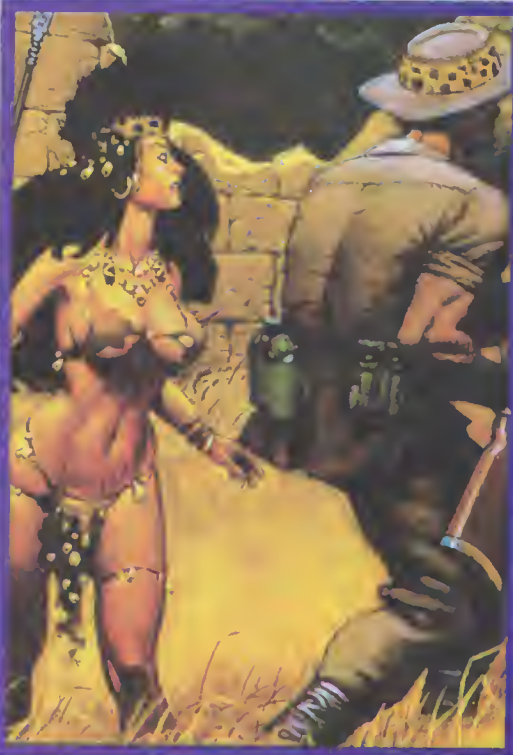
Panama, Βόρεια Ιαπωνία και Ιράκ με πρόσθετες εκδόσεις άλλων κόσμων που ήδη υπάρχουν από το κλασσικό F19 Stealth Fighter και F15 Strike Eagle. Οι παίκτες ακόμα θα έχουν την δυνατότητα να οδηγήσουν σε μελλοντικούς κόσμους. Μια εξελιγμένη γενιά συστήματος αποστολών θα προκαλέσει ακόμη και τους πιο σκληραγωγημένους πιλότους με νέες φανταστικές αποστολές.



# THE SAVAGE EMPIRE

**E**να νέο adventure θα κυκλοφορήσει σε λίγες μέρες. Το όνομά του "THE SAVAGE EMPIRE", κατασκευάστρια εταιρία η γνωστή σε όλους μας, Όριγη από την σειρά των "ULTIMA". Το παιχνίδι υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες γραφικών (MCGA, VGA, EGA, CGA, HERCULES) και έτσι κανένας φίλος δεν θα αντιμετωπίσει πρόβλημα.

Το παιχνίδι θα μας ταξιδεύσει στο μαγικό κόσμο της τροπικής ζούγκλας. Εκεί θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε άγριους, προϊστορικά τέρατα και πολλούς ακόμα εχθρούς που παραμονεύουν σε κάθε σημείο της ζούγκλας, περιμένοντας μια λάθος κίνηση. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καταπληκτικά και είναι σίγουρο ότι θα σας εντυπωσιάσουν. Το παιχνίδι ακολουθεί πιστά τα βήματα του προ-κατόχου του (ULTIMA VI) και είναι σί-



γουρο πως θα έχει και αυτό μεγάλη επιτυχία.

LES

MANLEY IN:

# SEARCH FOR THE KING



**E**να ακόμα καινούργιο adventure θα κυκλοφορήσει η γνωστή σε όλους Accolade.

Το όνομα αυτού Les Manley in: SEARCH FOR THE KING.

Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των Animated Graphic Adventures και έχει αρκετές ομοιότητες με τα παιχνίδια της Sierra. Το παιχνίδι συνεργάζεται με όλες τις γνωστές κάρτες γραφικών εκτός από την Hercules.

Τα χρώματα, τα γραφικά και όλο το



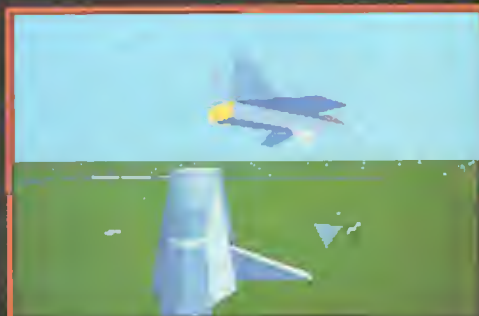
γενικότερο στυλ είναι σίγουρο ότι θα αρέσει. Το σενάριο του παιχνιδιού απλό και καλό (με μια ματιά που ρίξαμε), "Βρίσκει τα ρούχα του στο K-Mart. Βρίσκει τα ραντεβού του στο Radio Shack.

Και τώρα είναι έξω για να πλουτίσει γρήγορα βρίσκοντας τον μεγαλύτερο κωμικό όλων των εποχών..

Ακολούθησε τον ευγενικό Les Manley καθώς διασχίζει την Αμερική ψάχνοντας για πολλά λεφτά, για όμορφα κορίτσια και.. Τον Βασιλιά".



# ARMOUR-GEDDON



## ARMOUR-GEDDON

Μια φιλόδοξη οντότητα θέλει να κυβερνήσει την γη. Γι' αυτό λοιπόν φτιάχνουν μια δεσμίδα ενέργειας την οποία θέλουν να εκτινάξουν στη γη. Ετσι όμως, όλα τα απροστάτευτα είδη ζωής θα αφανιστούν.

Εσύ, διαλέγεις και ελέγχεις 6 υψηλής τεχνολογίας οχήματα, με τα οποία αρχίζεις έναν αγώνα ενάντια στο χρόνο, ψάχνοντας να καταστρέψεις το δίκτυο τροφοδοσίας του εχθρού, όπως επίσης και την γεννήτρια της δεσμίδας ενέργειας.

Εσύ πρέπει να μαζέψεις ενέργεια από διάφορες άλλες πηγές για να δημιουργήσεις τα δικά σου συστήματα αντιμετώπισης του εχθρού.



727 ΠΙΟΣΙΣ





## WING COMMANDER THE SECRET MISSIONS 1&2

**A**κόμα δεν προλάδαμε να συνέλθουμε από το πρώτο σόκ, και αμέσως ήρθε και το δεύτερο.. Το πρώτο σόκ προήλθε, με το που πρωτοείδαμε το εξαιρετικό WING COMMANDER. Το παιχνίδι όπως θα διαβάσατε στο προηγούμενο τεύχος είναι φανταστικό. Ακόμα δεν προλάδαμε να τελειώσουμε τις πρώτες αποστολές, κυκλοφόρησαν και δύο ακόμα! Δεύτερο σόκ. Ναι καλά διαβάσατε! Σε λίγες μέρες θα κυκλοφορήσουν οι δύο νέες δισκέτες αποστολών. Η πρώτη ονομάζεται THE SECRET MISSIONS. Και έχει το



εξής σενάριο. Ένα ανθρώπινο στράτευμα έχει εξαλειφθεί από το μυστικό όπλο των Kilrathi's. Τώρα πρέπει να παίξεις ένα θανατηφόρο παιχνίδι συνεχούς αναζήτησης. Συναντάς 4 νέα καράβια, στα οποία συμπεριλαμβάνεται το τεράστιο θωρηκτό των Kilrathi's. Η δεύτερη ονομάζεται THE SECRET MISSIONS 2 CRUSADE. Οι Kilrathi's προωθούν έναν ιερό Πόλεμο, αλλά ένας από τους πιλότους της θέλει να αποστατήσει. Σύλλαβε τον και πέταξε με ένα πολεμιστή Kilrathi πίσω από την εχθρική γραμμή στο...The Secret Missions 2.. Το περιμένουμε με μεγάλη χαρά...

## EXTERMINATOR



**H**ταν μια καλοκαιρινή μέρα σ'ένα ήσυχο δρόμο ενός προαστίου του Chicago. Ξαφνικά η ηρεμία διακόπτεται από μια φοβερή κραυγή : "Βοήθεια", "Βοήθεια". Τα σπίτια ενοχλούντουσαν από έντομα και τρελλά μεταλλικά πράγματα- ακόμη και τα παιχνίδια έχουν ζωντανέψει- ήταν μια δουλειά για τον εξολοθρευτή.

Το EXTERMINATOR πρωτοεμφανίστηκε σε Coin-Op (σίγουρα πολύ από εσάς θα το έχουν δει σε λέσχες) τώρα έγινε και η επιτυχής μεταφορά του σε computer games. Τα γραφικά του παιχνιδιού καταπληκτικά, ο ήχος αρκετά καλός και η συνολική εντύπωση που δίνει καλή. Αν θα θέλατε να αποκτήσετε το EXTERMINATOR σίτι σας δεν έχετε παρά να περιμένετε...

## LOOPZ



**Δ**εν μπορούσε να είναι πιο εύκολο. Παίρνεις κομμάτια διαφορετικού μεγέθους και σχήματος. Βάζοντας τα κάτω ένα ένα στην οθόνη- σύντομα θα έχεις τη πρώτη θηλειά.

Τώρα δεν είναι τόσο εύκολο. Αυτή τη φορά δεν πήρες τα κομμάτια που ήθελες.

Μην στεναχωριέσαι άρχισε απλώς μια καινούργια θηλειά. Ξαφνικά στην οθόνη υπάρχει μεγάλος συνωστισμός.

Τώρα προσπαθείς απεγνωσμένα να θρείς μέρος να ρίξεις τα κομμάτια (Ποιός νοιάζεται για το που θα πάνε, δεν μπορείς να αφήσεις το χρόνο να περνάει γιατί θα χάσεις μια ζωή).

Τώρα γίνεται πραγματικά σκέτο βάσανο. Αλήθεια πίστευες ότι το παιχνίδι ήταν εύκολο;

Και σκέψου ότι αυτό είναι μόνο το πρώτο επίπεδο του Game A.

Ένα καινούργιο παιχνίδι λογικής που δεν φαίνεται και τόσο εύκολο...



## ΤΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ THE AMSTRAD



**Μ**ε τιμή λιανικής πωληθείσας στην Μεγ. Βρεταννία 1999 λίρες (630.000 δρχ), συν ΦΠΑ, το σημειω-  
μοτάριο Amstrad είναι ένας μικρών διαστάσε-  
ων υπολογιστής 386SX (280 χιλιοστά (πάρδος) X 216  
χιλιοστό (βάθος) X 52 χιλιοστό (ύψος), ελαφρύς (κότω  
απο 3,2 κιλά), με υψηλές επιδόσεις. Ο ANB-386SX  
συνδίδει υψηλής ευκρίνειας τελευταίος τεχνολογίας  
ουτοφωτιζόμενη (Blacklit) οθόνη VGA υγρών κρυστάλ-  
λων και ένα εργονομικά σχεδιασμένο πλήρες πληκτρο-  
λόγιο 82-πληκτρών, με οριζηματικά τμήμα. Ο Amstrad  
ANB- 386SX λειτουργεί στο 20Mhz, με 1 Mbyte κύριο  
μνήμη επεκτάσιμη στα 2 ή 5 MB μέσω καρτών μνήμης  
1 και 4MB. Άλλο χαρακτηριστικά είναι η μεγάλη χωρη-  
τικότητα και ο γρήγορος χρόνος προσπέλσης του  
Σκληρού δίσκου (40MB), σημαντικά στοιχεία για χρή-  
στες που θέλουν να μεταφέρουν δεδομένο. Όμως το  
κύριο πλεονέκτημα του ANB-386SX είναι η χαρακτηρι-  
στικά υψηλής ονάλυσης οθόνη υγρού, κρυστάλλου με  
διαστάσεις 180X133 χιλιοστό, αισθητά μεγαλύτερη από  
αυτήν που προσφέρουν οι οντογωνιστές. Επί πλέον, το  
μέγεθος της οθόνης σημαίνει ότι το γραφικά εμφανίζο-  
νται σε ονολογία 1:1. Και το κυριότερο, η οθόνη αυτή  
σε συνδυασμό με την κάρτα VGA, προσφέρει υψηλή  
ονάλυση 640X480 pixels και επιτρέπει έγχρωμα γραφι-  
κά να παρουσιάζονται σε 6 αποχρώσεις του γκρι, δηλο-  
δή 2 ή συνθεότερα 4 φορές περισσότερες από ότι στο  
παιάντα οντογωνιστών. Η ποροχή ρεύματος γίνεται  
από εσωτερική μοπορία μεγάλης χωρητικότητας, Νι-  
κελίου-Κοδμίου που λειτουργεί για τρεις ώρες stand-  
alone. Η ποροχή ρεύματος μπορεί να γίνει επίσης μέσω  
του μετοοχημοτιστού / φαριτωτού ρεύματος  
(100/240Volt 40-60Hz) ο οποίος είναι κοτάλληλος για  
χρήση οπουδήποτε σταν κόσμο. Επίσης, οι μοποταρίες  
φορτίζονται πλήρως οκόμο και ότον ο υπολογιστής  
λειτουργεί με ρεύμο. Σημειώνουμε επίσης τον  
connector για εξωτερικά πληκτρολόγιο τύπου PS/2, για  
Ποντίκι τύπου PS/2, και για οθόνη VGA. Ετσι, το ση-  
μειωμοτόριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως η καρδιά  
μίας μονόδος Desk Top υψηλής απόδοσης..

## COREL DRAW



**Τ**ο Corel Draw είναι  
ένα πρόγραμμα  
που σίγουρα θα  
σας προσφέρει πολλές  
ευκολίες.

Με την βοήθεια αυτού  
του προγράμματος μπο-  
ρείτε τώρα και εσείς να  
φτιάχνετε τα δικά σας  
έντυπα.

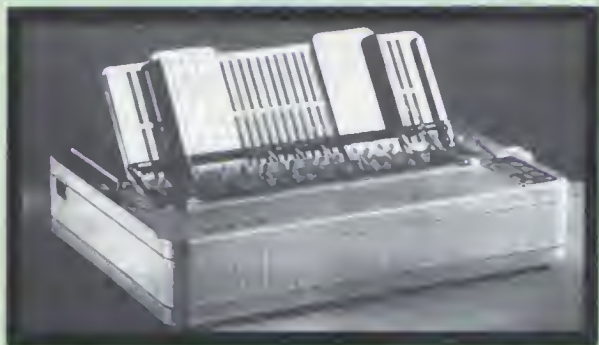
Το πρόγραμμα περιέχει  
πάνω από 150 outline  
fonts, πάνω από 4000  
σύμβολα και εικόνες.  
Ετσι τώρα και εσείς θα  
μπορείτε να δίνετε μια  
νέα μορφή στα ως τώρα  
μονότονα έντυπα.

Το πρόγραμμα τρέχει κά-  
τω από τα Windows  
3.0. και διατίθεται σε δι-  
σκέττες και σε CD-  
ROM..





## TAXYTHTA & DM 109



**Ε**νας νέο εκτυπωτής κυκλοφόρησε αυτές τις μέρες από την γνωστή σε όλους μας "OLIVETTI". Ο νέος αυτός 9πινός εκτυπωτής έχει το όνομα DM 109. Τα χαρακτηριστικά του είναι τα εξής: 200 cps σε HSJ mode, 150 cps σε DRAFT mode, 30 cps σε NLQ. Ο εκτυπωτής προσομοιώνεται με IBM 4201/002 (ProPrinter), Epson FX 850, Oliprinter standard code.

Οι χαρακτήρες που χρησιμοποιεί είναι : Condensed, Boldface, Superscript, Subscript, Underlined, Overlined, Emphasized, Double Strike, Double Height, Double Width. Και Fonts, Roman (σε NLQ) και San Serif (σε NLQ). Το μέγεθος του ύψος 99mm, πάχος 384mm, βάθος 299mm και βάρος 4.5 κιλά. Για περισσότερες πληροφορίες : OLIVETTI Χ.ΣΟΛΟΜΩΝΙΔΗΣ, Φιλελλήνων 30-32 Αθήνα Τηλ. 3248238-9 324829..

## FRESCOΣΕΙΡΑ... FRESCOΑΝΑΛΥΣΗ...



**Μ**ια καινούργια σειρά μόνιτορ παρουσίασε η εταιρία ETAP. Οι σειρά αποτελείται από τρία VGA μόνιτορ υψηλής ανάλυσης. Το πρώτο ονομάζεται Fresco1 είναι 16" και χρησιμοποιεί τεχνολογία Trinitron. Η βασική ανάλυση που προσφέρει το μόνιτορ είναι 1024X768 pixels και 8-bit color. Το δεύτερο ονομάζεται Fresco2 είναι 19" και χρησιμοποιεί τεχνολογία Trinitron.

Η βασική ανάλυση που προσφέρει το μόνιτορ είναι 1280X960 pixels και 8-bit color ή 1024X768 με 24-bit color.

Το μεγαλύτερο μόνιτορ της οικογένειας ονομάζεται Fresco Quattro είναι 19" και χρησιμοποιεί τεχνολογία Trinitron.

Η βασική ανάλυση που προσφέρει το μόνιτορ είναι 1024X768 pixels και 8-bit color, 1600X1200 pixels με 24-bit color.

Βαθμός σάρωσης και στα τρία 75Hz. Τι άλλο θα δούν τα μάτια μας..

## PCS 386 SX ΑΠΟ ΤΗΝ OLIVETTI

**Τ**α PCS 386SX είναι ένα Personal computer βασισμένα στον επεξεργαστή 80386 SX και σχεδιασμένα για όλες τις σύγχρονες εφαρμογές. Χειρίζεται τα διαθέσιμα πραγματικά software και έχει τη δυνατότητα να διαχειριστεί απαιτητικά μελλοντικά εξειδικευμένα λειτουργικά σύστημα ή εφαρμογή για 386. Τα βασικά χαρακτηριστικά του PCS 386SX είναι : Μικροεπεξεργαστής 80386 SX στα 16 MHz, μαθηματικός συνεπεξεργαστής 80387SX, βασική κεντρική μνήμη 1MB RAM επεκτάσιμη εύκολα σε 8 MB στα Motherboard, υπαστήριξη LIM/EMS Ver 4.0, χρόνος προσπέλασης της RAM 100ns, γρήγοροι σκληροί δίσκοι με χρόνους πρασπέλασης 27ms για τα 20 MB, 25ms για τα 40MB και 19ms για τα 100MB, υψηλή ανάλυση γραφικών (Ενσωματωμένος video controller VGA), Μανόδες δισκέτας 3.5", σκληροί δίσκοι 20/40/100 MB, 3 διαθέσιμα slot επέκτασης, Εξωτερική μανόδα δισκέτας 5.25" (1.2 MB), Συμπαγή σχεδίαση, Επίπεδη μανάχρωμη αθόνη 14" ή ανθεκτική μεταλλική θήκη, επαγγελματικό πληκτρολόγιο. Όπως θα καταλάβατε τα PCS 386SX εί-



ναι ένα μηχάνημα με πάρα πολλές δυνατότητες. Αν και εσείς ενδιαφέρεστε για ένα 386SX δεν έχετε παρά να ζητήσετε περισσότερες πληροφορίες στην : OLIVETTI Χ.ΣΟΛΟΜΩΝΙΔΗΣ, Φιλελλήνων 30-32 Αθήνα Τηλ. 3248238-9 FAX :3248219..



# ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΟΛΟ ΧΡΩΜΑ

**Τ**ο καλοκαίρι μπήκε για τα καλά. Τα πολλά χρώματα έχουν κάνει την εμφανισή τους παντού. Γιατί λοιπόν δεν αλλάζουμε λίγο και την μονότονη εμφάνιση του υπολογιστή μας, προσθέτοντας λίγο χρώμα επάνω του. Και πως θα γίνει αυτό; Πολύ εύκολο. Αλλάζοντας πληκτρολόγιο.

Το πληκτρολόγιο που βλέπετε στην φωτογραφία μας (ζωή να έχει είναι πλούσιο σε χρωματισμούς) είναι το νέο "SKB- 128".

Το νέο πληκτρολόγιο όπως υποστηρίζει η εταιρία κατασκευής είναι κατάλληλο, για περιβάλλοντα με φτωχό φωτισμό και αρκετή θρώμα, μιας και τα χρώματα που χρησιμοποιεί είναι υψηλής- φωτεινότητας και αντίθεσης.

Ετσι προσφέρει μικρότερο ποσοστό λάθους πληκτρολόγησης.

Το πληκτρολόγιο δεν επηρεάζεται από την σκόνη και το νερό και η γενική του κατασκευή είναι αρκετά γερή. Το πληκτρολόγιο είναι κατάλληλο για αρκετά σκληρά περιβάλλοντα εργασίας.

Η τιμή του αρκετά τσουχτερή (395 λίρες!!!)..



## ΣΥΣΚΕΥΗ ΤΟΙΧΟΥ ΚΑΤΑΣΤΟΛΗΣ ΜΕΓΑΛΩΝ ΚΥΜΑΤΩΝ



**Μ**ια μονή έξοδος, που εφαρμόζει στον τοίχο και καταστέλλει τα μεγάλα κύματα, η Electra Guard EG3C εφαρμόζει κατευθείαν σε μια κοινή μπρίζα. Το EG3C απαντά σε 1 ns σε ένα ηλεκτρικό κύμα που ξεπερνάει την επιτρεπόμενη τάση είτε το ρεύμα είναι συνεχές είτε εναλλασσόμενο.

Είναι ρυθμισμένο να λειτουργεί στα 120V AC και 15amps και με την μεγάλη του ευαισθησία είναι ικανό να μεταβάλλει τη τάση στο επίπεδο των 345V και να σας προστατεύσει από τα μεγάλα κύματα που φτάνουν ως και τα 6000V.

## LAP MOUSES

**Τ**ρία νέα ποντίκια κυκλοφόρησαν από τρεις μεγάλες εταιρίες. Το πρώτο όπως βλέπετε και στην φωτογραφία κατασκευάστηκε από την γνωστή εταιρία MicroSoft (BallPoint), το δεύτερο από την Logitech (TrackMan Portable) και το τρίτο από την Appoint (Thumbelina).

Η μορφή και των τριών ποντικιών δεν είναι συνηθισμένη. Τα πλήκτρα τώρα πλέον βρίσκονται όχι επάνω αλλά στο πλάι. Και η μπάλα πάνω αντί κάτω !!.

Η τιμή τους δεν είναι αρκετά υψηλή, αλλά σε σύγκριση με τα συμβατικά ποντίκια η διαφορά γίνεται έντονη.

Λέτε αυτά τα ποντίκια να είναι οι μελλοντικοί απόγονοι των σημερινών;

Ποιός ξέρει ο καιρός θα δείξει...





## ΝΕΟΣ 286 ΑΠΟ ΤΗΝ IBM

**Α**ν αναβάλλετε την αγορά προσωπικού υπολογιστή, μόνο και μόνο επειδή δεν έχετε το χρόνο να μάθετε τη λειτουργία του, τότε το IBM PS/1 είναι αυτό που περιμένατε. Μέσα σε 5 μόλις λεπτά θα διαπιστώσετε πόσο απλή είναι η χρήση του. Μόλις βάλετε το PS/1 σε λειτουργία, στην οθόνη σας θα εμφανιστούν αναλυτικές οδηγίες για το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε.

Όλα είναι γραμμένα απλά και δε χρειάζεται να γνωρίζετε καμιά γλώσσα υπολογιστή ή ειδική ορολογία. Επιλέξτε μόνο το ζητούμενό σας από τα 4 τμήματα της οθόνης. Τα 4 τμήματα είναι: Το τμήμα πληροφοριών, εδώ θα βρείτε ένα πλήρες εκπαιδευτικό πρόγραμμα, γραμμένο με πολύ απλούς ελληνικούς όρους. Το Τμήμα Microsoft Works, ενσωματωμένο στο PS/1 είναι το Microsoft Works. Το τμήμα του Λογισμικού σας, εδώ μπορείτε να αποθηκεύσετε οποιαδήποτε προγράμματα χρησιμοποιείτε, ανεξάρτητα από το Microsoft Works. Και το Τμήμα του IBM Dos, χωρίς να χρειάζεται να καταλαβαίνετε τη λειτουργία του, το IBM Dos θα σας διευκολύνει να χρησιμοποιείτε εκατοντά-



δες προγράμματα που κυκλοφορούν στην αγορά. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά είναι: 80286 στα 16MHz, 512KB μνήμη ή 1MB στο μοντέλο με το σκληρό δίσκο, VGA κάρτα, drive 3.5" (1.44), πληκτρολόγιο 102 πλήκτρων. Η τιμή του γύρω στις 280.000 δρχ. Περισσότερες πληροφορίες: BYTE COMPUTER APPLICATIONS, ΕΛ.ΒΕ.ΝΙΖΕΛΟΥ 8, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, Τηλ. 9232335 9237057 9234918 FAX: 3253308.

## ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORDPERFECT 5.1

**Τ**ο ελληνικό WordPerfect 5.1. κυκλοφορεί! Τα πλούσια χαρακτηριστικά του WordPerfect, που το ανέδειξαν σαν το πιο ισχυρό και δημοφιλή επεξεργαστή κειμένου στην ιστορία, είναι τώρα διαθέσιμο και στα ελληνικά. Μερικές από τις εκπληκτικές δυνατότητες του προγράμματος: Πίνακες, Μίξη, Εξισώσεις, Σειτ των 1700 χαρακτήρων, Στηλοθέτες, βοήθεια στην εργασία που βρίσκεστε, Pull down Μενού και Υποστήριξη Ποντικιού, Ετικέτες, Συλλαβισμός/Ορθογράφος. Σε κάτι που θα πρέπει σίγουρα να σταθούμε είναι ο Συλλαβισμός/όρθογράφος. Το ελ-

ληνικό WordPerfect 5.1 διαθέτει ελληνικό συλλαβισμό, που καλύπτει όλες τις ιδιομορφίες της ελληνικής γλώσσας.

Ο ελληνικός Ορθογράφος (speller), που αναμένεται να κυκλοφορήσει εντός τριμήνου από την έκδοση του ελληνικού WordPerfect θα περιλαμβάνει 80.000 περίπου ρίζες λέξεων.

Η τιμή του ελληνικού WordPerfect 5.1 είναι 110000+ΦΠΑ ενώ αν κάνετε Upgrade 25000+ΦΠΑ.

Για περισσότερες πληροφορίες M-DATA Λ.ΣΥΓΓΡΟΥ 314, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, Τηλ 9590631 & 9589025 FAX: 9515356.

## ΑΣΤΡΟΝΟΜΙΑ & PC

**Τ**ο νέο προϊόν που βλέπετε στην φωτογραφία, έχει το όνομα "StarScape". Μπορεί να συνδεθεί με οποιοδήποτε Pc και είναι κατάλληλο για την αστρονομία και ιατρική.

Το σύστημα αποτελείται από την κάμερα, την κάρτα και το software. Είναι κατάλληλο για επίδοξους αστρονόμους. Το σύστημα χάρις στον θερμόηλεκτρικό φακό που διαθέτει μπορεί να επεξεργάζεται εικόνες με ανάλυση 590X490 pixel και 1024 X1024 pixel. Φίλοι μου αν διαθέτετε 9500\$ τότε μπορείτε και εσείς να αποκτήσετε το "StarScape"...





# FILIP SOFT COMPUTERS



**ΣΜΥΡΝΗΣ & ΡΕΠΟΥΛΗ 45**  
**ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ**  
**ΤΗΛ: 46.11.309**

**ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

## ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

- DISK DRIVE 3.5" 1MB
- EXPANSION MEMORY WITH REALTIME CLOCK AND CALENDAR
- TV MODULATOR A520

## ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ PC

- AddLib MUSIC SYNTHESIZER CARD
- PC-cillin VIRUS IMMUNE SYSTEM
- MOUSE
- JOYSTICK CARD

## AMIGA GAMES

- THE CRISTAL
- CAPTIVE
- NITRO
- MANHUNTER II
- HERO'S QUEST
- KINGS QUEST IV
- POLICE QUEST II
- A-10 TANK KILLER
- CHRONO QUEST I
- CHRONO QUEST II
- TERRORPODS
- OBLITERATOR
- BARBARIAN
- CARTHAGE
- SHADOW OF THE BEAST I
- SHADOW OF THE BEAST II
- ANARCHY
- INFESTATION
- STRYX
- NEVERMIND
- MENACE
- MATRIX MARAUDER
- CAPTAINFIZZ
- DEJAVU I
- DEJAVU II
- SHADOW GATE
- UNINVITED
- PIRATES
- STUNT CAR RACER
- CHALLENGERS
- AIR BORNE RANGER
- ABSS JANE SEYMOUR
- TV SPORTS FOOTBALL
- THE KILLING GAME SHOW
- PUZZNIC
- MANCHESTER UNITED
- FIGHTING SOCCER
- DRAKKHEN
- TOTAL RECALL
- HAMMERFIST
- RESOLUTION 101
- FALLEN ANGEL
- XIPHOS
- THEME PARK MYSTERY
- XENOMORPH
- BATTLE COMMAND
- NIGHT HUNTER
- THUNDER STRIKE
- SHADOW WARRIORS
- ASTAROTH
- CASTLEMASTER
- AWESOME
- NINJA SPIRIT
- MIDNIGHT RESISTANCE
- X-OUT
- DYNAMITE DUX
- WILD STREET
- THE RUNNING MAN
- THE LAST NINJA II

## ΣΚΑΚΙ-TABΛΙ

- ELECTRONIC CHESSPARTNER
- CHESS TEAM-MATE
- POCKET CHESS
- SENSORY BACKAMMON

## JOYSTICKS

- RACEMAKER
- TURBO JUNIOR
- QUICK GUN TURBO6
- ZIP8TICK Superpro
- NAVIGATOR
- PYTHON2/Nintendo
- PACMAN
- MEGABLASTER
- STARFIGHTER
- JOY BOARD
- CRYSTAL TURBO
- QUICK JOY III
- QUICKSHOT-PC
- SPEED KING
- SUPER JOY V
- SPEEDKING-PC

## ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" 5.25"

- BASF EXTRA HD/2D
- BASF EXTRA 2S/2D
- POWER HD/2D
- TDK 2S/2D
- VEBRATIM 2S/2D
- VEBRATIM TEFLON 2S/2D
- DATAFLEX 2S/2D
- SONY 2S/2D
- PARROT 2S/2D
- JVC HD/2D
- FUJI COLOR HD/2D
- EAGLE 2S/2D
- 3M DS/DD
- MAXELL MF/2DD
- AMSOFT 3"
- NO NAME 2S/2D

**Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ**  
**ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ**  
**COMPUTERS**  
**& TV GAME 2600**

## PC COMPATIBLES GAMES

- LARRY III
- A-10 TANK KILLER
- CODE-NAME ICEMAN
- BRUCE LEE LIVES
- RAIL ROAD TYCOON
- PIRATES
- F-15 STRIKE EAGLE II
- F-16 COMBAT PILOT
- FALCON F-16
- GUNSHIP
- SIMCITY
- ROCKET RANGER
- SHADOWGATE
- RESOLUTION 101
- MILLENIUM 2.2
- XENOMORPH
- THUNDERSTRIKE
- CONQUEST OF CAMELOT I
- HERO'S QUEST
- THE COLONEL'S BEQUEST
- BLACK HOLE
- F-19 STEALTH FIGHTER
- DAVID WOLF
- RED STORM RISSING
- STELLAR 7
- CASTLE MASTER
- M1 TANK PLATOON
- STAR TREK V
- SHINOBI
- THEIR FINEST HOUR
- GHOST'S N GOBLINS
- STRYX
- HARRIER SIMULATOR

**BIT 72 Video Game**  
**NITENDO Compatible**  
**ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ**  
**ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ NITENDO**

# ΝΕΟΣ 386 SX ΑΠΟ ΤΗΝ OLIVETTI

**Τ**ο πρώτο 386SX κυκλοφόρησε το Ιούνιο του 1988, και η τιμή του ήταν αρκετά υψηλή σε σχέση με έναν 286.

Από τότε ως σήμερα τα πράγματα έχουν αλλάξει.

Μια νέα σειρά 386SX θα κυκλοφορήσει στην χώρα σε μερικούς μήνες, από την γνωστή εταιρεία OLIVETTI.

Οι σειρά περιλαμβάνει δύο μηχανήματα 386 το M300-05 και το M300-10.

Η διαφορά μεταξύ -05 και -10 είναι στην ταχύτητα (-10 25% πιο γρήγορος), στον σκληρό δίσκο (πολύ μεγαλύτερο) και στην μνήμη.

Το M300-05 είναι ένα χαμηλού κόστους μηχανήμα όπως υποστηρίζει η εταιρεία (μιας και η τιμή δεν έχει οριστεί ακόμα).

Ο εξωτερικός σχεδιασμός του μηχανήματος είναι αρκετός καλός (βλέπετε την φωτογραφία).

Το μόνο αρνητικό που έχει το μηχανήμα είναι ότι δεν διαθέτει κουμπί Reset, και κλειδαριά ασφαλείας (την κλειδαριά ασφαλείας δεν την θεωρώ κατά την γνώμη μου και τόσο απαραίτητη).

Το κουτί του M300-05 είναι τόσο απλά φτιαγμένο που ανοίγει εύκολα αν ξεβιδώσουμε μόνο 2 βίδες!!

Το M300-05 μας έρχεται με ένα drive 3.5" στα 1.44 και με έναν 40MB ή 100MB σκληρό δίσκο και ένα αρκετά κομψό mouse.

Το μηχανήμα ακόμα περιλαμβάνει προαιρετικά ένα drive 5.25 στα 1.22MB.

Η οθόνη του είναι μια κλασική VGA οθόνη (όλη η σειρά περιλαμβάνει μόνο VGA μόνιτορ) με ανάλυση 640 X 480.

Την VGA κάρτα δεν θα την συναντήσουμε σε κάποιο slot αλλά πάνω στην motherboard.

Ο μικροεπεξεργαστής του M300-05 δεν είναι άλλος από τον 386SX στα 16Mz της Intel. Το σύστημα έρχεται με 1MB

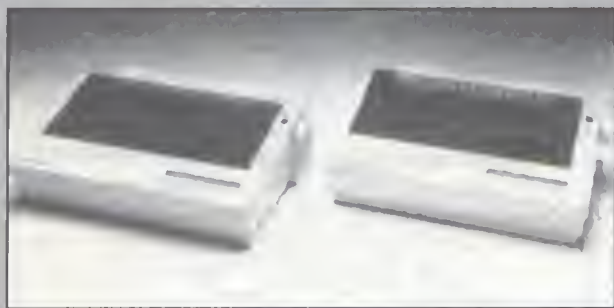


μνήμη επεκτάσιμο στα 5MB.

Φίλοι μου αν σκέπτεστε πώς ήρθε η ώρα για την αγορά ενός 386SX δεν έχετε παρά περιμένετε ώσπου να ανακοινωθεί η επίσημη τιμή του M300-05...

Ισως σας συμφέρει...

## Η BROTHER ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ



**Δ**ύο νέοι εκτυπωτές θα κυκλοφορήσουν σε λίγες μέρες από την brother, ο 1324 και 1309. Ο πρώτος είναι 24pin με ταχύτητα 216cps!, σε draft mode και 72cps σε letter Quality.

Ο δεύτερος είναι 9pin με ταχύτητα 216cps!, σε draft mode και 45cps σε letter Quality. Οι buffers τους φτάνουν στα 32K...

## ACCESSORIES ΓΙΑ ΤΟΝ PORTFOLIO

**Ε**να νέο acessorie κυκλοφόρησε για τον Portfolio. Το portfolio πλέον μπορεί να έχει μνήμη από 128K μέχρι και πάνω από 640K.

Ακόμα δίνει την δυνατότητα στον Atari Portfolio να συνδεθεί με PC χρησιμοποιώντας το floppy drive και την RAM του PC..





# SUPER VGA MONITOR

**Ε**να νέο μόνιτορ θα κάνει την εμφανισή του στην ελληνική αγορά σε μερικούς μήνες. Το νέο αυτό μόνιτορ κατασκευάστηκε από την PHILIPS. Και αυτό τουλάχιστον μας λέει πολλά, μιάς και η εταιρία έχει κάποια ποράδοση στα μηχανήματα εικόνας. Το όνομα του μόνιτορ "6CM3209" και από ότι πήρε το αυτό μος η τιμή του θα είναι αρκετά προσιτή. Το μόνιτορ είναι συμβατό με τις κάρτες VGA, EGA, CGA, HERCULES και MDA.

Η βασική ανάλυση που υποστηρίζει είναι 800X600 στα 60 Hz δηλαδή 60 σωρώσεις το δευτερόλεπτο (δεν υπάρχει καθόλου τρεμούλιασμα).

Φίλοι μου αν σας ενδιαφέρει η αγορά ενός υψηλής ανάλυσης μόνιτορ δεν έχετε παρά να περιμένετε...



## 17 ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟ ΛΕΠΤΟ

**Ε**να νέο προϊόν της γνωστής εταιρείας Hewlett-Packard, εμφανίστηκε στην διεθνή αγορά. Ο νέος Laser Printer "Laser Jet III Si" που έχει την δυνατότητα να τυπώνει 17 σελίδες το λεπτό!!.

Ο νέος αυτός Laser Printer, πρὸς το παρόν κυκλοφορεί μόνο στο εξωτερικό.

Η τιμή αρκετά υψηλή, μιας και το νέο αυτό προϊόν στοιχίζει ούτε λίγο ούτε πολύ 5495\$..



## DELTA COMPUTERS & SIERRA ON LINE

**Η** DELTA COMPUTERS (τηλ. 5811532, 5821347) βρίσκεται στην ευχάριστη θέση να ανακοινώσει ότι ανέλαβε την επίσημη διάθεση των προϊόντων της Sierra On Line στην Ελληνική αγορά. Η Sierra, πρωτοπόρος και κορυφαία εταιρία στον χώρο των 3D Animated Adventures, δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις.

Η έδρα της βρίσκεται στις ΗΠΑ, Καλιφόρνια ενώ η Ευρωπαϊκή της βάση στην Αγγλία.

Στην γκάμα προϊόντων της προστέθηκε πριν λίγο καιρό και η γνωστή Dynamix (A10 TANK KILLER, Rise Of The Dragon κλπ).

Η πολύ μεγάλη λίστα των παιχνιδιών της Sierra περιλαμβάνει σειρές όπως King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry, Quest For Glory, Police Quest και άλλες, και καλύπτει τα format IBM PC και Compatibles, Atari ST και Macintosh. Η υψηλή ποιότητα των προϊόντων της εταιρείας είναι γνωστή σε όλους καθώς και το επίπεδο της υποστήριξης που παρέχει στους πελάτες της (Hint Books, Data Banks κλπ).

Η Delta με την διάθεση των προγραμμάτων της Sierra On Line φέρνει τους οπαδούς της κοντά σε αυτήν την ποιότητα. Δεν αρκείται όμως μόνο σε αυτό αλλά θέλει να παρέχει και την υποστήριξη που αρμόζει σε προϊόντα τέτοιου επιπέδου.

Γι' αυτό οργάνωσε τηλεφωνική υποστήριξη (hot line support) για τους απελπισμένους adventurers και οποιονδήποτε άλλο την χρειαστεί.

Το νούμερο είναι 5822720, Τρίτη - Πέμπτη 11.00-1.00 μμ. μόνον. Συζητείται ακόμη η δημιουργία μιας Data Bank, γι' αυτό το θέμα περισσότερες λεπτομέρειες σε λίγο καιρό.

### Tos 1, tos 2, tos 3 και τέσσερα παιδιά...

Πολύς λόγος γίνεται με την εμφάνιση του ATARI TT για την συμβατότητα ή μη των προγραμμάτων στα διάφορα μοντέλα ST.

Σημαντικό ρόλο σ' αυτό παίζουν οι διάφορες εκδόσεις του TOS ("Tramiel Operating System" ή "The Operating System" κατά άλλους).

Συνολικά κυκλοφορούν 5 (καλά νάμαστε) εκδόσεις:

- 0.9 όταν ακόμα το TOS φορτώνονταν απ τη δισκέτα
- 1.0 η πλέον διαδεδομένη έκδοση που κουβαλάνε τα προ blitter μηχανήματα
- 1.2 μία βιαστική έκδοση για τα blitte-κά μηχανήματα
- 1.4 η κανονική έκδοση των παραπάνω.
- 1.6 η περιεχόμενη στα STE
- 1.61 διορθωμένη για τα προηγούμενα
- 2.0 ATARI TT και πάσης Ελλάδος
- 3.0 δοκιμαστική για τα TT.

■ ά ήθελε καμιά 10 σελίδες για να περιγράψουμε τις διαφορές ανάμεσα τους, μερικές επισημάνσεις μόνο και αν θέλετε περισσότερα γράψτε.

Για τα κοινά ST (STF,STFM,MEGA 1,2,4) ιδανικότερη έκδοση είναι η 1.4, ακόμα και χωρίς blitter. Είναι γρηγορότερη στα I/O ειδικά αν έχετε δίσκο κατά 50% τουλάχιστον. Έχει διορθωμένα κατά 95% τα λίγα λάθη των προηγούμενων και έχει πιο πολλά καλούδια στο desktop π.χ. καλύτερο file selector. Αν λοιπόν είστε αυτής της κατηγορίας αξίζει τον κόπο να πάτε ή στην αντιπροσωπία ή σε κάποιο μαγαζί για ATARI να την αλλάξετε.

Για τους STE η 1.61 διορθώνει δύο λαθάκια: μία μη ορθή συνεργασία με τούς σκληρούς δίσκους και το πρόβλημα του BOOT στην μεσαία ανάλυση. Η εδώ αντιπροσωπεία το πρώτο το διορθώνει και διαφορετικά, πιάστε όμως για το 1.61. Αξίζει τον κόπο.

Πέρα απ'το λειτουργικό στα λεγόμενα σοβαρά προγράμματα δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Μόνο στα παιχνίδια εκεί δηλαδή που οι προγραμματιστές ξεζουμίζουν τον υπολογιστή παραβιάζοντας ότι κανόνες υπάρχουν έχουν δημιουργηθεί παράπονα. Όλες όμως οι εταιρείες σου δίνουν έκδοση για τον δικό σου αν τους το ζητήσεις. Αρκεί βέβαια να έχεις το πρωτότυπο.

Αν λοιπόν θέλετε τον ATARI σας κύρια για σοβαρή δουλειά 1.4 αλλιώς όσο ποιο παλιό τόσο πιο καλό.

### ΖΩΝΤΑΣ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ

Όταν τον Φεβρουάριο του 83 δίνοντας 32000 απόκτησα το πρώτο μου υπολογιστή, τον θρυλικό ZX SPECTRUM, νόμιζα ότι είχα μπροστά μου ένα μαγικό κουτί που αν το ακουμπήσεις ποιος ξέρει τι θα συμβεί. Όταν μετά από μερικούς μήνες κατάφερα να τον προγραμματίζω χωρίς να μου κολλάει, έμενα με ανοιχτό το στόμα κάθε φορά που έβλεπα να εκτελεί τα προγράμματα μου. Το ίδιο ένοιωσα 8 χρόνια μετά όταν στάθηκα

μπροστά στον ATARI TT. Εμπειρος πιά, αλλά με την ίδια συγκίνηση και τρέμουλο, έπαιξα μαζί του για λίγες μέρες νοιώθοντας για μια ακόμα φορά την μαγεία του παιδιού μπρός στον θαυματοποιό.

Πριν όμως σας γράψω τις εντυπώσεις μου και σαν νέος στην στήλη θάθελα να σας αποκαλυφθώ.

Είμαι προγραμματιστής - απ' αυτούς δηλαδή τους κολλημένους που έχουν τον υπολογιστή σαν διασκέδαση και μέσο ζωής. Εχω ένα MEGA 4 και ένα AT, τον δεύτερο για να μεταφέρω - όσα γίνεται - προγράμματα που κατασκευάζω από τον ATARI σε συμβατούς. Θάθελα μέσα από την στήλη αυτή να συζητάμε την σοβαρή πλευρά του ATARI δηλαδή προβλήματα προγραμματισμού και hardware και να μην μπούμε στις διαμάχες για το καλύτερο μηχανήμα κλπ. Για να γίνει όμως η στήλη δικιά σας θα πρέπει να ξέρω τι σας ενδιαφέρει περισσότερο και ποιά είναι η γλωσσα προγραμματισμού που προτιμάτε.

ATARI TT λοιπόν και πρώτα απ'όλα ορισμένα από τα τεχνικά στοιχεία: Επεξεργαστής 68030 στους 32 Mhz, με μαθηματικό συνεπεξεργαστή τον 68882. Υπάρχουν 3 (!) ειδών μνήμης από 2 έως 16 Mb εσωτερικά. 2 - 4 Mb από ST Ram, μνήμη που μοιράζεται η CPU και οι άλλες μονάδες ( video, digital sound, DMA ....). Μέχρι 16 Mb από TT Ram μνήμη μη ορατή από τις παραπάνω μονάδες και γι' αυτό 2 με 3 φορές πιο γρήγορη. Και τέλος μέσω του VME bus (παρακάτω) μπορούμε να επεκτείνουμε την μνήμη σε Gigabyte με μια ενδιάμεση ταχύτητας μνήμη. Ο TT προσφέρεται με έγχρωμο VGA multisync monitor που μπορεί να εμφανίσει τις 5 πρώτες αναλύσεις. Οχι διπλά monitor λοιπόν.

Πέρα απ' αυτά έχει SCSI interface για σύνδεση με σκληρό δίσκο και οποιαδήποτε άλλη συσκευή, σκληρό δίσκο 50 Mb, ένα floppy 720 kb, στερεοφωνικό ήχο με έξοδο RCA, MIDI IN-OUT, 4(!) σειριακές εξόδους DMA IN-OUT κλπ. Ιδιαίτερη μνεία χρειάζεται στα LAN και VME ports που διαθέτει.



### Στην οθόνη έχουμε 6 αναλύσεις

χαμηλή ST	320 x 200,	16 χρώματα
μεσαία ST	640 x 200,	4 >>
ψηλή ST	640 x 400,	2 οποιαδήποτε χρώματα
χαμηλή TT	320 x 480,	256 χρώματα
μεσαία TT	640 x 480,	16 >>
ψηλή TT	1280 x 960,	άοπρο-μαύρο σε ειδικό monitor.

Για όσους δεν ξέρουν είναι πρωτόκολλα σύνδεσης με διάφορες συσκευές και πρώτα απ' όλα για σύνδεση σε δίκτυο. Είτε λοιπόν απ' ευθείας μέσω του LocalTalk interface που περιέχει είτε μέσω μίας απλής κάρτας Ethernet στο VMA bus, είτε τέλος μέσω του SCSI μπορεί ο TT με όλη την υπολογιστική δύναμη που διαθέτει να αποτελέσει SERVER σε οποιοδήποτε δίκτυο. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι ο TT έχει σχεδιαστεί για να τρέχει και UNIX, θά είχε μάλιστα παρουσιαστεί αν δεν αποφάσιζαν να ανεβάσουν την τελευταία έκδοση με τα X-WINDOWS που μια και είναι αρκετά καινούργια καθυστέρησε η εμφάνισή τους. Αυτά είναι λίγα απ' τα νέα στο Hardware, και τώρα για το Desktop. Και εδώ η διαφορά είναι μεγάλη. Πολύ περισσότερες επιλογές, επιλεγόμενες και με πλήκτρα που καθορίζονται πλήρως από τον χρήστη. Εικονίδια που μπορεί να αντιστοιχούν σε μία μόνο εφαρμογή, και που μπορείτε εσείς να προσθέσετε νέα κατασκευάζοντας τα σε RSC editor. Τα προγράμματα μπορείτε να τα 'σύρετε' έξω απ' τα παράθυρα έτσι ώστε να τα εκτελείτε χωρίς να ψάχνετε που βρίσκονται. Μπορείτε μάλιστα να φορτώνετε διάφορα τέτοια περιβάλλοντα ανάλογα με την δουλειά που θέλετε να κάνετε. Υπάρχουν επιλογές αναζήτησης με μάσκα, μαζικής ή με μάσκα επιλογής και διαγραφής. Μέσω ενός τελειώς αλλαγμένου CONTROL PANEL μπορούν να καθοριστούν όλα τα στοιχεία της εμφάνισης του desktop, των παραθύρων, των χρωμάτων, του ήχου, του ποντικιού κλπ. Δοκιμάσαμε διάφορα προγράμματα παιχνίδια και μη. Υπάρχουν 3 κατηγορίες προγραμμάτων. Αυτών που δεν τρέχουν καθόλου, αυτών που τρέχουν μόνο σε κάποια απ' τις ST αναλύσεις και αυτών που τρέχουν και στην TT μεσαία. Σ' αυτά που δεν τρέχουν καθόλου ανήκουν πολλά παιχνίδια που όπως είναι προφανές είναι πολύ ιδιότροπα και δεν παίρνουν και πολύ υπ' όψη τους το λειτουργικό του ATARI. Στην δεύτερη κατηγορία είναι πολλές απ' τις οσβαρές εφαρμογές και τέλος στην τελευταία μερικές (καλοφταγμένες) εφαρμογές. Εντυπωσιακό ήταν να σηκώνεις μια εφαρμογή που την έβλεπες μόνο σε μονόχρωμο και να την βλέπεις με χρώματα, όπως συνέβη με το πολύ καλό LDW spreadsheet ή την SUBERBASE. Παίζοντας μάλιστα με τα 16 χρώματα της μεσαίας TT ανάλυσης, μπορείς να πετύχεις πολύ καλαίσθητα αποτελέσματα. Το monitor χωρίς να είναι το κορυφαίο του είδους ανταποκρίνεται πολύ καλά στις απαιτήσεις οποιασδήποτε εργασίας. Τρέχοντας το CALAMUS μπορούσαμε να κάνουμε οποιαδήποτε λεπτοδουλειά επί

αρκετή ώρα χωρίς κανένα πρόβλημα. Όσον αφορά τις ταχύτητες ας αφήσουμε να μιλήσουν καλύτερα οι αριθμοί που πήραμε από το Quick Index, με 100% τον ST με το TOS 1.4:

CPU memory	.....719%
CPU register	.....827%,
CPU divide	.....768%,
CPU shifts	.....3534%,
DMA read floppy	.....160%,
GEMDOS files	.....100%,
TOS text	.....238%,
TOS string	.....219%,
TOS scroll	.....298%,
GEM dialog	.....257%

Χαρακτηριστικά θα πρέπει να πούμε ότι συγκριτικά test ανάμεσα σε στον ST και τον TT δεν είναι ενδεικτικά της διαφοράς γιατί τα προγράμματα που κάνουν test δεν εκμεταλλεύονται την TT RAM που όπως προαναφέραμε είναι πολύ γρήγορη. Επίσης για λόγους συμβατότητας με τα υπάρχοντα προγράμματα, αλλά μάλλον εξ αιτίας του copyright της Digital Research που κατασκεύασε το GEM, κρατήθηκαν εκτός κάποιες βελτιώσεις. Για αυτόν το λόγο η ATARI ανέθεσε στην γερμανική εταιρεία BELLA την κατασκευή ενός προγράμματος που θά τρέχει προαιρετικά και που αντικαθιστά πλήρως αρκετές από τις ρουτίνες γραφικών του λειτουργικού, αυξάνοντας δραματικά την απόδοση π.χ. TOS text 635%, TOS string 2828%, GEM dialog 452% Όσοι θέλετε μπορείτε να το παραγγείλετε και για τα δικά σας ατάρια. Βελτιώνει την απόδοση όλων και επί πλέον έχει και το GDOS μέσα που επιτρέπει ταυτόχρονα πολλά font. Κοστίζει 99 μάρκα ~ 11000 δρχ, και η διεύθυνση της εταιρίας είναι: Bella Computer GmbH, Unterorstr 23-25, 6236 Eschborn, Germany. Tel 06196 481944 Αξίζει λοιπόν ο ATARI TT όλη αυτή την αγωνία του πότε θα βγει; Αξίζει τα 700000 που τον δίνει η εδώ αντιπροσωπία; Ανεπιφύλακτα ΝΑΙ. νχι βέβαια για παιχνίδια αλλά για DTP, μουσικούς, σαν server σε δίκτυο, για WorkStation, κατασκευή προγραμμάτων κλπ πιστεύουμε ότι πράγματι είναι η καλύτερη αγορά. Δεν μένει παρά να δουλέψετε το καλοκαίρι αν τι πάτε διακοπές, να δανεισθείτε απο τους γνωστούς - μια και με το LOTTO δεν γίνεται τίποτε -και να περιμένετε την καινούργια παραγγελία της αντιπροσωπείας, γιατί όσα έφερε εξαντλήθηκαν.



# STAY COOL

## AMIGA USER

TOY R. GRELLONI



**Γ**ειά σας και για αυτόν τον μήνα, αγαπητοί μου φίλοι (και φίλες), το καλοκαίρι πλησιάζει και απο ότι βλέπω δεν έχετε όρεξη για τίποτα. Εγώ όμως θα σας ζαλίσω και αυτόν τον μήνα. Λέω πάλι να αρχίσω το κύρηγμα κάπως έτσι: Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΔΟΥΛΕΙΑ, για αυτό μην τσακώνεστε συνέχεια για το P C σας, η την Amiga σας ή οτιδήποτε τέλος πάντων έχετε. Ο κάθε υπολογιστής μπορεί να φτάσει σε όποια δυνατότητα θέλετε ανάλογα με τις ανάγκες σας και τα λεφτά σας. Γιατί κάποιος που θέλει απλούς αριθμούς και γράμματα τι θα τον κάνει τον blitter και τα genlocks και όλα αυτά, αλλά και κάποιος που θέλει να κάνει video δουλειές τι θα κάνει τις δύο σειριακές ή το PC; Χρήστες και οι μέν χρήστες και οι δε, αλλά πρέπει να καταλάβετε κάτι: Καμμία Amiga, δεν θα έχει το Lotus 123 ή την Dbase (Η στρατηγική αυτού του μηχανήματος ΔΕΝ είναι αυτά τα προγράμματα). Αλλά μην σας ακούω να αντιπαράθεστε για δυνατότερο μηχανήμα σε γραφικά λόγω ωραίων παιχνιδιών. Θέλετε να κλείσετε στόματα μιλήστε για το Sculpt 4D, 'ή για το FANTAVISION ή ακόμα για την πολύ δυνατή AMOS basic. Αλλά και εσείς, χρήστες των PC , μην σας ακούω να λέτε: "άμα θάλεις και ADLib, και έγχρωμη οθόνη, κάρτα VGA, και 2 MB RAM κ.τ.λ."

και φτάσεις στο μισό εκατομύριο δραχμές για να έχεις αυτά που έχει η Amiga με 200.000 δρχ. περίπου, τι να το κάνεις; Μήπως ο αρχικός σκοπός σου , για να αποκτήσεις PC, ήταν το πολύ καλό CLIPPER, ή το 123, ή το DBASE; Γιατί δεν μπορώ να τοβάλω στο μυαλό μου ότι υπάρχει μαζώχας, που παίρνει PC-AT,VGA,ΚΑΡΤΕΣ,ΟΘΟΝΕΣ και όλα αυτά για να υπερηφανεύεται ότι έχει μηχανήμα πιό καλό απο την Amiga. Εγώ πιστεύω απο την πλευρά μου πως έτσι τελικά πρέπει να είναι τα πράγματα, και όχι όπως τα παρουσιάζετε μέσα απο τα γράμματά σας. Για σκεφτείτε λοιπόν για πιό λόγο πήρατε το μηχανήμά σας και θα δείτε ότι ΕΣΕΙΣ και μόνο ΕΣΕΙΣ θα βγείτε ευχαριστημένος (εάν δεν βγήτε, μάλλον λάθος μηχανήμα πήρατε, για αυτό πουλήστε το!!) Και μετά το κύρηγμα (ουφ, τα είπα πάλι!!), περνάμε στο σημερινό θέμα μας, που είναι τα διάφορα utilities που δεν πρέπει να λείπουν απο κάποιο σοβαρό χρήστη της Amiga.





## CLIMATE

Πρόγραμμα που θα σας βοηθήσει να βάλετε τάξη στον σκληρό σας δίσκο ή στις δισκέτες σας.

Πολύ απλά είναι ένα πρόγραμμα τα εξής:

- Format δισκεττών
- Αντιγραφή, διαγραφή, μετονομασία αρχείων
- Εμφάνιση και Εκτύπωση αρχείων που περιέχουν κείμενα, και προβολή αρχείων που είναι εικόνες. (Επίσης μπορείτε να βλέπετε τα κείμενα είτε σε ASCII, είτε σε HEX ).
- Δημιουργία subdirectories

Και γενικά ένα καλό πρόγραμμα που σας δίνει τα πάντα στο πιάτο σας (δηλαδή στην οθόνη σας).

## ΧΡΟΡCLI

**Α**ν και σας το έχω ξανααναφέρει, είναι ένα πολύ καλό προγραμματάκι, που σας επιτρέπει (αφού το έχετε φορτώσει στην μνήμη σας, είναι resident), πατώντας το πλήκτρο Esc ανοίγει ένα παράθυρο CLI, μέσα από οποιοδήποτε πρόγραμμα και εάν βρίσκεστε. Επίσης προσφέρει ασφάλεια στο φώσφορο της οθόνης σας, αφού εάν δεν διαπιστώσει κίνηση στα πλήκτρα ή στο ποντίκι την μαυρίζει.

## VIEW, SHOW, VIEWPIC



**Π**ρογράμματα που θα σας βοηθήσουν να βλέπετε τις εικόνες σας, χωρίς να χρειάζεται να φορτώνετε το πρόγραμμα ζωγραφικής. Απλά γράφετε το όνομα του προγράμματος και το όνομα της εικόνας σας και πατάτε Enter. π.χ. VIEW PIC1.

Επίσης με αυτές τις εντολές μπορείτε να φτιάξετε ένα μικρό slideshow από εικόνες, μέσα από το s/startup-sequence.

Απλά γράψτε κατά σειρά το όνομα του προγράμματος και το όνομα της εικόνας.

Κάντε το ίδιο με όλες τις άλλες εικόνες που θέλετε να δείξετε. π.χ.

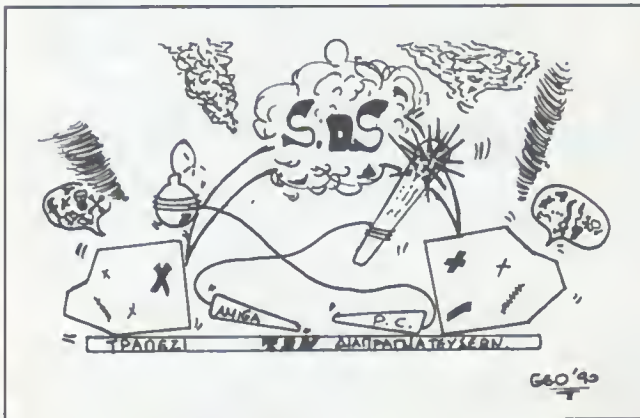
SHOW PIC1 SHOW PIC2 SHOW PIC3 κ.τ.λ.

## SHOWFONT

**Ε**να καλό utility, που θα σας βοηθήσει να βλέπετε όλες τις γραμματοσειρές που έχετε (είτε από δισκέτα είτε από σκληρό). Ιδιαίτερα χρήσιμο, εάν έχετε φορτώσει τον σκληρό σας με πολλές γραμματοσειρές. Απλά γράφετε SHOWFONT (και το drive σε περίπτωση δισκέτας), διαβάζει τα fonts, και μετά σας τα δείχνει. Επίσης σας δίνει την δυνατότητα να δείτε τα fonts και σε bold, italic, underline, καθώς και όλα τα μεγέθη που υπάρχουν διαθέσιμα.

## DOS TO DOS

Πρόγραμμα θεός!! για τους χρήστες που χρειάζονται μεταφορές από MS-DOS σε AMIGA format ή και το αντίστροφο. Απλά το φορτώνετε του δηλώνετε πού drive θα είναι το MS-DOS, και από εκεί και πέρα μπορείτε να αντιγράψετε από dos σε Amiga ή το αντίθετο, να σβήσετε να δείτε και ακόμα και



format σε Ms-dos δισκέτα κάνει. Γενικά υποστηρίζει τα πάντα που θα κάνετε με ένα PC (Βέβαια μην φανταστείτε ότι φορτώνει pc προγράμματα, γιατί κάνετε λάθος).

## SONGPLAYER

Θέλετε να ακούσετε τα τελευταία songs του

SoundTracker, που πήρατε σε δισκέτα; Μην κουράζεστε να φορτώνετε τον soundtracker, απλά δώστε το songplayer και το όνομα του τραγουδιού που θέλετε να ακούσετε και ....τσιτώστε τα αυτά σας!! Αν λοιπόν χρειάζεστε κάποιο από αυτά τα utilities, κάντε ένα κόπο και ψάχτε τις συλλογές σας, κάπου εκεί μέσα θα τα βρείτε, αλλά και πάλι να μην τα βρείτε πηγαίνετε στο πιο κοντινό σας μαγαζί, που υποστηρίζει την Amiga, και θα τα βρείτε. Όσο για εμένα μην με ψάχνετε σε καμία σύλλογή, θα είμαι εδώ το επόμενο μήνα. Στις ίδιες σελίδες, στο ίδιο περιοδικό.

Είμαι το καλύτερο ζαλιστικό utility!!!-YO! R.M.G. 91.

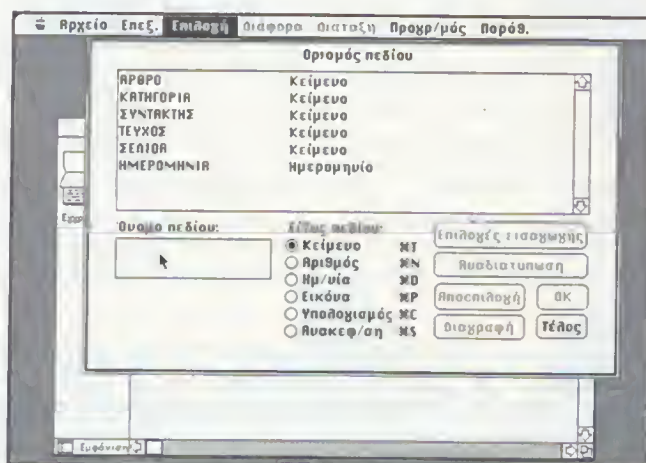
Πολλοί απο εμάς, χρησιμοποιούν τον υπολογιστή τους, για μία συγκεκριμένη δουλειά. Απο αυτή την δουλειά και μετά παύει να υπάρχει ο υπολογιστής. Λάθος! Μεγάλο λάθος. Υπάρχουν τόσα πολλά προγράμματα που σκοπό έχουν, εκτός απο την πλήρη αξιοποίηση του υπολογιστή μας, μας προσφέρουν και αρκετές άλλες ευκολίες και οργάνωση στη ζωή μας. (Επαγγελματική και μη). Αυτού του είδους τα προγράμματα (Databases, Spreadsheets), σε πολλούς, φαντάζουν σαν τέρατα που κατασπαράζουν αριθμούς και πληροφορίες, χρησιμοποιούν άριστα μαθηματικά και δύσκολο προγραμματισμό. Και εδώ όμως κάνετε λάθος. Αυτά τα προγράμματα (εάν και οι πρόγονοι τους, που έτρεχαν σε mainframes, ήταν πραγματικά τέρατα), είναι τόσο εύκολα και απλά όσο εύκολα είναι και τα αγαπημένα σας προγράμματα.

Σ' αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με τις Databases (ή Βάσεις Δεδομένων). Συνήθως οι βάσεις δεδομένων μαζί με τους κειμενογράφους και τα Spreadsheets (ή Φύλλο υπολογισμών), είναι οι τρεις κατηγορίες προγραμμάτων που εκτόξευσαν στα ύψη την αγορά υπολογιστών και έκαναν πολλές εταιρείες και γενικά ανθρώπους, να αυξήσουν την παραγωγικότητά τους και να οργανωθούν καλύτερα. Όμως τι πραγματικά μας προσφέρουν οι Βάσεις Δεδομένων; Μια γρήγορη απάντηση θα ήταν ότι αποθηκεύουν πληροφορίες. Όμως θα μου πείτε ότι σχεδόν όλα τα προγράμματα που υπάρχουν στην αγορά αυτό κάνουν. Ναι, όμως με την διαφορά ότι τις πληροφορίες αυτές, οι Βάσεις Δεδομένων, τις επεξεργάζονται και τις οργανώνουν με μοναδικό τρόπο. Φανταστείτε ότι έχετε ένα τόμο με 8000 σελίδες και δεν έχετε ένα ευρετήριο για αυτόν, έτσι ώστε γρήγορα να δείτε μέσα απο το ευρετήριο σε ποιά σελίδα θα ανατρέξετε. Αυτό ακριβώς κάνουν οι βάσεις δεδομένων στις πληροφορίες σας. Σας προμηθεύουν με ευρετήριο, στιγμιαία ανάκληση οποιασδήποτε πληροφορίας και χειρισμό αυτών. Επίσης σας ταξινομεί τις πληροφορίες σας με οποιοδήποτε κριτήριο και σας τις εκτυπώνει. Που θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε τις Βάσεις Δεδομένων; Μπορείτε να κρατάτε διευθύνσεις και στοιχεία φίλων σας, τα μέλη κάποιου κλάμπ, την συλλογή δίσκων σας με όλα τα τραγούδια που έχετε, τα βιβλία σας και γενικά συλλογές που το ανθρώπινο μυαλό δεν μπορεί να τις θυμάται για πάντα. Μπορείτε επίσης, μέσα σε μία μικρή επιχείρηση, να οργανώσετε τις πληροφορίες των διαφόρων πελατών σας, τιμολόγια, καταγραφές αποθήκης, λογαριασμοί και τόσα άλλα που κάνουν τη Βάση Δεδομένων ένα δυνατό εργαλείο.

# DATA BASE

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

ΤΟΥ R. GRELLONI



## ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΑ & ΠΕΔΙΑ

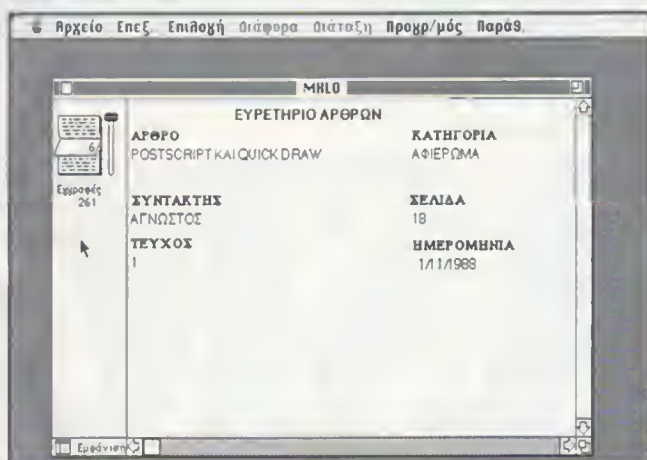
Τα μόνο που έχετε να μάθετε απο την αραλαγία των Βάσεων Δεδομένων είναι τα εξής:

Ενας φάκελος εγγραφών (file), περιέχει μέσα του τις εγγραφές (records) και η κάθε εγγραφή αποτελείται απο τα πεδία (fields). Μία εγγραφή έχει όσα πεδία αρίσουμε εμείς. Τα πεδία είναι τα σημεία αικαδομής μίας εγγραφής. Αυτά τα πεδία εμείς τα επεξεργαζόμαστε και αντλούμε τα αποτελέσματα που θέλουμε. Και όλες αυτές οι εγγραφές βρίσκονται στan φάκελο εγγραφών μας.

Ενα παλύ καλό παράδειγμα παραλληλισμού, για τις βάσεις δεδομένων είναι τα ακόλουθα:

Φανταστείτε ταν φάκελα εγγραφών σαν μια μεγάλη γόνιμη έκταση, το κάθε αγρόκτημα που υπάρχει μέσα σε αυτή την έκταση είναι οι εγγραφές. Και μέσα σε κάθε αγρόκτημα υπάρχουν κάμπασα μικρά χωράφκια που δίνουν, το καθένα, διαφορετική συγκομιδή. Αυτά τα τελευταία είναι τα πεδία, τα πλέον σημαντικά για τα αποτελέσματα.





## ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

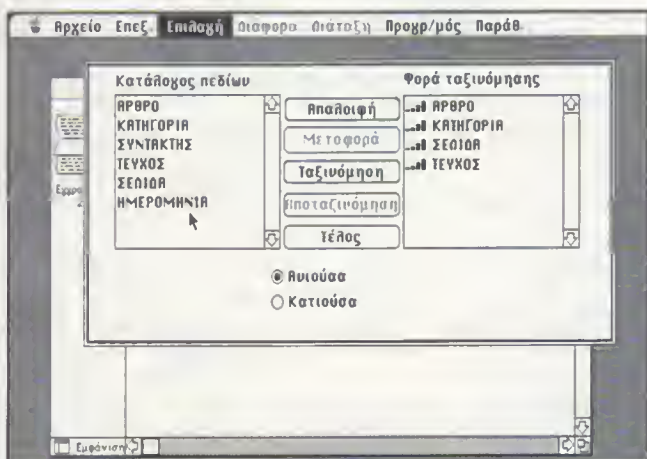
**Μ**αζί τώρα, θα σχεδιάσουμε μία βάση δεδομένων, για να καταλάβετε άλη τη λειτουργία και τα πλεονεκτήματα που μπορείτε να έχετε με αυτού του είδους τα προγράμματα.

### 1. ΚΑΝΤΕ ΕΝΑ ΠΡΟΣΧΕΔΙΟ

**Ε**στω ότι θέλουμε να φτιάξουμε μια βάση δεδομένων για την παρακολούθηση των αγορών μας. Με χαρτί και μολύβι καθάμαστε να δούμε τι στοιχεία χρειαζόμαστε. Για να δώσουμε ζωή στην βάση δεδομένων, πρέπει να ορίσουμε τα πεδία που θέλουμε να έχουμε. Καταρχήν έχουμε έναν κωδικά για κάθε είδος, μετά έχουμε το είδος, την περιγραφή, τον αριθμό τιμολογίου ή απόδειξης, την ημερομηνία αγοράς και την τιμή αγοράς. Όλα αυτά τα πεδία που αποφασίσαμε να βάλουμε στην βάση μας, θα πρέπει να τους ορίσουμε μερικές ιδιότητες. Για παράδειγμα εάν είναι αριθμητικά ή αλφαριθμητικά ή θα περιέχουν ημερομηνία.

### 2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΩΝ ΠΕΔΙΩΝ

**Α**φού έχουμε κάνει το προσχέδιο, τώρα ξεκινάμε να κάνουμε την εισαγωγή των πεδίων μέσα στο πρόγραμμα. Σαν όνομα του φάκελου εγγραφών δίνουμε "ΑΓΟΡΕΣ90". Περνάμε όλα τα πεδία που είχαμε γράψει δίνοντας



το όνομα, το είδος πεδίου τον αριθμό χαρακτήρων που θα παίρνει το καθένα και πατάμε OK.

### 3. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

**Τ**ώρα αφού έχουμε φτιάξει την βάση δεδομένων, είμαστε έτοιμοι να εισάγουμε τα δεδομένα μας στα records. Η κάθε σθάνη δείχνει μία εγγραφή την φορά. Η ονομασίες των πεδίων μας βρίσκονται στα αριστερά ενώ στα δεξιά βρίσκεται ο χώρος που θα γράψουμε τα δεδομένα μας. Η εργασία αυτή είναι μία συνηθισμένη πληκτρολόγηση που γίνεται όμως, για πρώτη και τελευταία φορά για τα στοιχεία που περνάτε.

### 4. ΑΛΛΑΞΤΕ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

**Τ**ο σχέδιο που χρησιμοποιήσαμε στην εισαγωγή των δεδομένων μας ήταν μία εγγραφή κάθε φορά στην σθάνη. Αυτό όμως μπορεί να μην σας εξυπηρετεί, ειδικά εάν θέλετε να βλέπετε και άλλες εγγραφές ή εάν θέλετε τα δεδομένα σας να είναι με άλλη σειρά και όχι κάθετα αλλά οριζόντια κ.τ.λ. Όλα αυτά μπορούν να γίνουν εύκολα και γρήγορα. Απλά καλέστε τις επιλογές σχεδίου και κάντε το σχέδιο που εσείς θέλετε.

### 5. ΔΙΑΤΑΞΗ

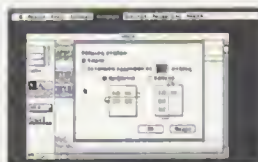
**Η**καινούργια σχεδίαση ίσως θέλει κάποια διάταξη. Για παράδειγμα στην βάση αυτή, το πεδίο τιμή αγοράς, χρειάζεται να το μεταφέρουμε δίπλα από την ημερομηνία αγοράς. Η μπορεί να θέλουμε να αλλάξουμε τους χαρακτήρες των πεδίων ή τέλος να θέλουμε να βάλουμε κάποια γραμμή ή κάποιο τίτλο με πιά μεγάλα γράμματα κ.τ.λ.

### 6. ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

**Π**ριν ξεκινήσουμε τις εκτυπώσεις, καλά θα ήταν να ταξινομήσουμε τα δεδομένα μας με τα κριτήρια που έχουν περισσότερη σημασία για εμάς. Για παράδειγμα, εδώ θα κάνουμε μία ταξινόμηση με πρώτο πεδίο την ημερομηνία αγοράς, έτσι ώστε να δούμε από την αρχή του χρόνου ταξινομημένες όλες τις αγορές που έχουμε κάνει.

### 7. ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

**Μ**ετά από όλα αυτά και αφού έχετε φτιάξει την διάταξη και την ταξινόμηση με τα κριτήρια που θέλετε, είμαστε έτοιμοι να εκτυπώσετε το αποτέλεσμα και να έχετε τα δεδομένα σας όλα σε χαρτί. Δύσκολο; Καθάλου μπορείτε σύμφωνα με το παράδειγμα που σας έδωσα να διαμορφώσετε την δικιά σας βάση δεδομένων και να έχετε όλες αυτές τις ευκολίες που προσφέρουν οι Βάσεις Δεδομένων.





# ΒΑΣΙΚΑ ΜΕ ΛΕΝΕ

# BASIC

**H** Basic είναι συνήθως η πρώτη γλώσσα προγραμματισμού που μαθαίνει κανείς και αυτό όχι για κανέναν άλλο λόγο παρά μόνο γιατί είναι από εκείνες τις γλώσσες που μπορείτε να δείτε αμέσως αυτό που έχετε γράψει να γίνεται πράξη μπροστά στα μάτια σας. Έτσι μπορείτε να μάθετε από τα ίδια ως τα λάθη χωρίς να χρειάζεται να κάνετε compilation στις εντολές που έχετε δώσει. Στους 15-bit υπολογιστές θα βρείτε οι Basics δεν είχαν ούτε καν αριθμούς μπροστά από τις γραμμές! Απίστευτο, απaráδεκτο αλλά ευτυχώς εμείς έχουμε την καλύτερη basic για 8-bit, την επιλεγόμενη και Locomotiv. Είναι ώρα να ξεκινήσουμε να βλέπουμε μερικές από τις σημαντικές εντολές της.

**AUTO**, είναι η εντολή με την οποία αρχίζει η αυτόματη αρίθμηση των ενταλών που θα δώσετε. Για παράδειγμα γράψτε AUTO 20 και αρχίστε να ποτίζετε τα return.

**BORDER a**, μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα του border της οθόνης, με την απλή εντολή αυτή όπου το a είναι ένας αριθμός από το 0-26. Δώστε: 10 For a=1 to 26 20 For b=1 to 50: Next b 30 Border a: Next a

**CHR\$(x)**, εμφανίζει έναν χαρακτήρα στην οθόνη και συγκεκριμένο αυτόν που έχει την τιμή του x (από 32-255). Δοκιμάστε τα εξής πρόγραμμα: 10 For x=100 to 150 20 Print x,CHR\$(x), 30 Next x

**DELETE**, σβήνει μία ή περισσότερες γραμμές προγράμματος. Η DELETE 100 σβήνει την γραμμή 100 ενώ η DELETE 100-200 σβήνει τις 100,110,120... έως και 200

**EDIT**, δώστε σε ένα πρόγραμμα την εντολή EDIT 20 και θα σας εμφανίσει την γραμμή 20 για να διορθώσετε τα τυχόν λάθη σας.

**FRAME**, αν και τα άρθρα αυτά απευθύνεται κυρίως στους ορχορίους, η εντολή FRAME πρέπει να πούμε ότι όταν θα κατοφέρετε να φτάξετε κίνηση με κάποια προγραμματάκι (μιλάμε πάντα για basic) και συμπεριληφθεί μέσα σε αυτό θα δώσει αμαλή κίνηση στον χαρακτήρα σας.

**FRE(0)**, δώστε PRINT FRE(0) και θα σας επιτραφεί η ελεύθερη μνήμη που έχετε στην διάθεσή σας για να προγραμματίσετε.

**INKEY(x)**, περιμένει να πατηθεί ένα πλήκτρο, αυτό με τον αριθμό x, για να κάνει ότι τα έχετε διορίσει. Πάντα χρησιμοποιείται υπό την εξής μορφή: IF INKEY(x)<>a then ... στο a βρίσκεται κάποιος αριθμός ή προϋπόθεση. Δεν είναι φυσικά η εντολή που μπορεί με

ευχέρεια να χρησιμοποιήσει κάποιος ορχόριος αλλά μπορεί να δώσει ευελιξία στα προγράμματά σας, όσα μικρά κι αν είναι. INKEYS, μια συγγενική εντολή με την προηγούμενη, μόνα που εδώ η σύνταξη είναι η εξής: a\$=INKEYS, αυτή τη στιγμή το a\$ παίρνει την μορφή του πλήκτρου που πατάτε π.χ. a\$="I" σημαίνει ότι αν πατήσετε το πλήκτρο I θα έχουμε το αποτέλεσμα που γράφονται στο πρόγραμμα με τον ίδιο τρόπο που βλέπουμε στην παραγόμενη εντολή.

**INPUT**: η εντολή αυτή συντάσσεται ως εξής: INPUT"a\$":b\$ όπου a\$ είναι ένα κείμενο και b\$ είναι η απάντησή σας μετά τα ερωτηματικά που εμφανίζεται στην οθόνη σας. Δώστε μεγάλη προσοχή όταν χρησιμοποιείτε αυτή την εντολή στο αν έχετε πατημένο το Caps Lock.

**JOY**: συντάσσεται ως εξής: if JOY(0)<>0 then... Η εντολή αυτή διαβάζει μια τιμή από το joystick (αν κινείται αριστερά ή δεξιά ή ...) και σύμφωνα με αυτό δίνει και τα αποτελέσματα ακολουθεί την προϋπόθεση. Για παράδειγμα στην πορένθεση που συνοδεύει την εντολή JOY οι τιμές που μπορείτε να δώσετε είναι: 1 για πάνω, 2 για κάτω, 4 αριστερά, 8 δεξιά, 16 για fire 2 και 32 για fire 32. Αν θέλετε να ελέγξετε έναν συνδυασμό κινήσεων θα προσθέσετε τους δύο αριθμούς, π.χ. πάνω και fire είναι ο αριθμός 1+16=17.

**LEFT\$, MID\$, RIGHT\$**: οι τρεις πολύ σημαντικές εντολές αν θέλετε να ελέγξετε μια λέξη, ένα γράμμα ή ένα σύνολο χαρακτήρων.

Αρκετές φορές θα δείτε τις εντολές αυτές να χρησιμοποιούνται σε προγράμματα που προσοθούν να δημιουργήσουν στοιχεία ή ψευδοποίηση τεχνητής νοημοσύνης. Ενο παράδειγμα της είναι τα εξής: 10 AS="USER":n=2 20 print LEFT\$(a\$,n) Πρααέξτε τί θα εμφανιστεί στην οθόνη και πειραματίζεστε αλλάζοντας τον αριθμό του n.



**LIST**: η εντολή που σας δείχνει τις γραμμές του κειμένου σας. Μια από τις ελάχιστες εντολές που σχεδόν ανέπαφη υπάρχει σε όλες τις Basics.

Δίνοντας οπλώς List εμφανίζεται ολόκληρο το listing ενώ μπορείτε να δώσετε την εξής μορφή της: List 100-200 οπότε θα σας δείξει τις γραμμές από 100-200.

**LOCATE**: μια εντολή φημισμένη για την ευκολία της να τοποθετεί χαρακτηριστικές στην οθόνη του Amstrad.

Η ταποθέτηση των χαρακτήρων γίνεται με βάση τους χαρακτήρες που μπαρεί να σηκωθεί μια οθόνη και όχι ανάλογα με το pixels που αυτή έχει. Αυτό πρέπει να το προσέξετε οφθαλμοί να έχετε 160 ή 320 ή 640 pixels πάντοτε να έχετε 40 ή 80 χαρακτήρες.

**MODE**: ο Amstrad ήταν ο μόνος 8-bit υπολογιστής που είχε την ευκαιρία αλλά και τα πλεονέκτημα των 3 διαφορετικών Modes οθόνης και γραφικών χωρίς κανένα πρόβλημα μνήμης ή τοχύτητας. Οι εντολές είναι συγκεκριμένες: MODE 0, 160\*200 pixels ανάλυση και 16 ολόκληρα χρώματα στην οθόνη MODE 1, 4 χρώματα στην οθόνη και 320\*200 pixels MODE 2, η λιγότερο χρησιμοποιούμενη ανάλυση του μηχανήματος σε παιχνίδια, αφού τα 2 χρώματα της δεν κατοφέρουν να εντυπωσιώσουν, ούτε

σε συνδυασμό με την υψηλή ανάλυση 640\*200 (η μεσαία ανάλυση του Atari) pixels στην οθόνη. Το πιο ωραίο σε αυτή την εντολή είναι ότι μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε ονομάσο στιγμή μέσα σε ένα πρόγραμμα χωρίς κανένα πρόβλημα.

**NEW**: ΠΡΟΣΟΧΗ ΚΙΝΔΥΝΟΣ! Αν δώσετε αυτή την εντολή χωρίς καμμία δεύτερη ευκαιρία ή πειραδοποίηση ολόκληρο το πρόγραμμα που βλέπετε στην οθόνη του υπολογιστή σας θα εξοφονιστεί οφθαλμικά σας να ανθρωπιέστε, τί κόντοε εδώ και μιά ώρα. Να το χρησιμοποιείτε μόνον όταν θέλετε να σβήσετε κάτι άχρηστο ή αφού έχετε σώσει τα οριστογρήματά σας.

**PRINT**: ποιός δεν ξέρει αυτή την εντολή; Εμφανίζει τα παλυπόθητο μήνυμα που έχετε δώσει στην οθόνη σας. Χρησιμοποιείται όμως μόνο για χαρακτήρες και κείμενο αφού δεν μπορεί να εμφανίσει pixels. Για να ξέρετε πού θα εμφανιστεί το μήνυμά σας καλά θα ήταν να χρησιμοποιείται πάντα μαζί με την Locate.

**REM**: η πλέον εύκολη εντολή όλων των Basics. Αν την τοποθετήσετε στην αρχή απαιασδήποτε εντολής ή σειράς εντολών αυτές δεν θα εκτελεστούν αλλά απλώς θα υπάρχουν εκεί για να σας δείχνουν τί έχετε κάνει.

Οτον βέβαια το REM σφαιρεθεί από μπροστά το πρόγραμμα εκτελείται κανονικά. Η REM μπορεί να ονπκοτοσθεθεί απλώς από μια οπότεραφο. Είναι η μέθοδος με την οποία όλα οι μεγάλοι προγραμματιστές σηματοδοτούν το listings τους!

**RND**: ον και δεν θα σχοληθούμε σήμερα κοθόλου με παραμέτρους και μαθηματικές εντολές θα ήταν να μην ξέρουμε κοθόλου basic αν αγναύσαμε αυτά τα τρία γρόμμοτο που οπατελούν τον καλύτερο τρόπο για να έχετε τυχαίους ή για την ακρίβεια ψευδοτυχαίους αριθμούς. Χρησιμοποιήστε το εξής παράδειγμα αλλάζοντας την τιμή του x: 10 X=10 20 Print RND(X)

**RUN**: η εντολή με την οποία μπαρείτε να τρέξετε ένα πρόγραμμα. Αν οπλώς θέλετε να δείτε τί κάνει μια εντολή δώστε RUN και ταν αριθμά της εντολής. Το πρόγραμμα θα τρέξει από την εντολή που δώσατε μέχρι τα τέλος του.

**ZONE**: τελειώνουμε με μια εντολή που... δεν θα χρησιμοποιήσετε πραγματικά πατέ! Δεν την ονοφέρουμε παρά μόνον για να δείξουμε ότι και η αγοπημένη μας basic είχε μερικές τυπικές στέλειες. Στα επόμενο άρθρα μας θα συνεχίσουμε με μερικές εντολές που αφορούν το drives και παραμέτρους.

# ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



**ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του;  
**ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο;  
**ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις ένα καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη;  
**ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις φτηνό και ελεγμένο υπολογιστή;  
**ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκαίνουργιο;

## ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

Στην εταιρία που έχει ξεοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγαλύτερη εταιρία στον χώρο Η/Υ προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές και σωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.

AMSTRAD PC-1512 2DD MONITOR	109.000
AMSTRAD PC-1512 COLOR MONITOR	135.000
ATARI PC-1 EGA MONITOR, MOUSE	115.000
ATARI 520 STFM από...	75.000
ATARI 1040 STFM από...	105.000
AMIGA 500	105.000
HARD DISK 20MB	45.000
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	47.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	77.000
C-64 ME ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ	28.000
AMIGA DISK DRIVE	25.000
PRINTERS ΑΠΟ...	25.000
COLOR MONITORS ΑΠΟ...	40.000
EURO-PC	89.000

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ Η/Υ ΣΑΣ ΣΕ ΤΑΜΕΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ!!! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ... 6438784

EASYTECH - ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ.: 6438784, ΤΚ 114 72

# ARCHIMEDES SOLIDS RENDER

## PART I

Δεν υπάρχει περίπτωση ακόμα και ο πιο σκληρός και προκατειλημμένος κριτής των υπολογιστών να μην έχει σκύψει με θαυμασμό κάποια στιγμή της ζωής του πάνω από μία οθόνη για να θαυμάσει κάποια πραγματικά καλή εικόνα.

ΤΟΥ

Γ. ΣΠΙΝΟΥ

**Ε**να από τα προγράμματα που σίγουρα μπορούν να προκαλέσουν την προσοχή, αν όχι και τον θαυμασμό, είναι και το Solids Render.

Όπως ίσως καταλαβαίνει κανείς και από το όνομά του το πρόγραμμα αυτό έχει την δυνατότητα της ρεαλιστικής παρουσίασης των αντικειμένων με την χρήση τεχνικών rendering.

Η εταιρία που το παράγει η Silicon Vision θέτει το θέμα λίγο διαφορετικά. Θεωρεί ότι η λειτουργία του πακέτου προσδιορίζεται καλύτερα με τον όρο image synthesis, πράγμα που σε πρώτη σκέψη φαίνεται λίγο παράλογο, αφού συνήθως με τον όρο αυτό απευθυνόμαστε σε πακέτα υψηλών προδιαγραφών και τιμών, που συνήθως δεν βρίσκονται σε περιβάλλον κάποιου personal computer.

Αυτός ο χαρακτηρισμός στάθηκε και η αφορμή για την χρήση και παρουσίαση του πακέτου από την οπτική γωνία ενός χρήστη με όχι ιδιαίτερα μεγάλες γνώσεις στον τομέα των γραφικών, αλλά με μεγάλες απαιτήσεις.

Αλλωστε στον χώρο του Αρχιμήδη έχουν παρουσιαστεί κατά καιρούς αρκετά ενδιαφέροντα πακέτα με κορυφαίο ίσως το Euclid II σε συνδιασμό με το Mogul και το Archlight. Έτσι ο συναγωνισμός είναι αρκετά έντονος.

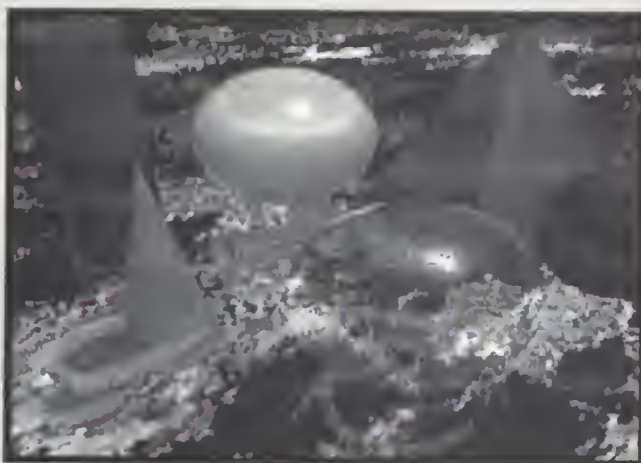
Είναι σημαντικό το γεγονός ότι το Solids Render δεν είναι το μοναδικό πακέτο της εταιρίας στον χώρο των γραφικών. Με την ίδια φιλοσοφία κατασκευής και τρόπου χρήσης έχουν παρουσιαστεί και άλλα δύο πακέτα. Το ένα είναι το Solids CAD. Θα λέγαμε ότι αποτελεί το βασικό κομμάτι της σειράς αφού παρέχει αυξημένες δυνατότητες σχεδίασης αντικειμένων και η κατοχή του σχεδόν επιβάλλεται σε όποιον θα ήθελε να κάνει κάτι σοβαρό με τα δύο άλλα πακέτα.

Με την χρήση του Solids CAD μπορούμε να παρά-

γουμε βασικά σχήματα ή και πλήρεις εικόνες που μπορούν να μεταφερθούν στα δύο άλλα πακέτα. Το άλλο πακέτο είναι το Film Maker με το οποίο έχουμε την δυνατότητα να δημιουργήσουμε animation βασισμένοι σε κάποια σκηνή που έχουμε δημιουργήσει. Πριν ασχοληθούμε περισσότερο με το πακέτο θα αναφερθούμε στον τρόπο με τον οποίο ο χρήστης καλείται να επικοινωνήσει μαζί του.

Γενικά έχει παρατηρηθεί στα προγράμματα γραφικών να εμφανίζονται κατά περιόδους τα πιο τρελλά και απίθανα πράγματα.

Ίσως λόγω της περίεργης φύσης των προγραμμά-



των, ίσως λόγω της τρέλας που είναι έμφυτη στους περισσότερους προγραμματιστές βλέπουμε πράγματα που κυμαίνονται στα όρια του κωμικοτραγικού. Η περίπτωση του Solids Render μπορούμε να πούμε ότι περιλαμβάνεται καθαρά στις 10 πρώτες θέσεις για την πιο περίεργη υλοποίηση με φοβερές δυνα-



τότητες για την διεκδίκηση της πρώτης θέσης. Αντίθετο με την συνηθισμένη και επιβαλλόμενη τοκτική χρήσης του Risc Os η εταιρία προτίμησε να χρησιμοποιήσει ένα δικό της περιβάλλον που δουλεύει ουσιοστικά εκτός desktop.

Ο λόγος που έγινε αυτό είναι βασικά η σαδιστική τάση του προγραμματιστή. Εντάξει ίσως και να μην είναι αυτό. Αλλά φαίνεται λίγο πορόξενο να προτιμάει αυτόν τον προγραμματικό παράξενο τρόπο επικοινωνίας την στιγμή που η έκδοση του ποκέτου έχει γίνει ορκετά μετά την υιοθέτηση του Risc Os από το σύνολο των χρηστών του μηχανήματος. Βέβαιοι ενός λόγος που ίσως επέβαλε αυτήν την επιλογή είναι η ανάγκη για ουξημένη τοχύτητα που χρειάζεται για ένα τέτοιο πρόγραμμα (π να την κάνεις την ώρα αία εικόνα ον δεν προλάβεις να την δεις πριν να πεθάνεις;).

Ενός άλλος λόγος είναι ότι για την χρήση του Risc OS σε προγραμματιστικό επίπεδο απαιτείται πολύς χρόνος εκμάθησης. Ετσι για τους δύο αυτούς λόγους οι προγραμματιστές αποφάσισαν να δοκιμάσουν τα νεύρο όλων όσων θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν το ποκέτο. Ας περιγράψουμε όμως αυτό το ...πράγμα. Αφού φορτώσουμε το πρόγραμμα και εμφανιστεί το icon του στην scroll bar μπορούμε κάνοντας click σε αυτό να περάσουμε στην οθόνη που χρησιμοποιεί.

Το ότι έχουμε τουλάχιστον την δυνατότητα να το χρησιμοποιήσουμε μέσω από το desktop είναι κάτι το θετικό. Η οθόνη είναι χωρισμένη σε τρεις λειτουργικές περιοχές.

Η κεντρική περιοχή χωρίζεται σε τέσσερο πορόθυρα που σκοπό έχουν να μας παρουσιάσουν τις τρεις όψεις του αντικειμένου και την προβολή αυτού. Κάθε στιγμή μπορούμε αλλάξουμε με το σημείο εστίωσης των ποραθύρων χρησιμοποιώντας το βελάκια, να κάνουμε zoom ή pan με το +, -, HOME και φυσικά να καλύψουμε όλη την περιοχή της οθόνης με μία όψη χρησιμοποιώντας το δεξιά κουμπί. Η δεύτερη περιοχή φιλοξενεί το μενού επιλογών και κοτολομβώνει μια λουρίδα στο δεξί τμήμα της οθόνης, και η τρίτη χρησιμοποιείται για την ποροχή πληροφοριών και βοήθειος στον χρήστη.

Περισσότερο για την περιοχή αυτή θα πούμε ποροκάτω. Το κεντρικό μενού του προγράμματος περιλαμβάνει τις επιλογές : Control, Custom, Load, Edit, Panel, Style, Render.

Με την επιλογή Control περνάμε στο σύστημα εισαγωγής και εξογωγής ορχείων. Οι εργοσίες ου τέσ μπορούν να γίνουν στο σύνολο του φοκέλου ή σε μεμονωμένο στοιχεία του. Δηλαδή ένα ορχείο του προγράμματος περιέχει τεσσάρων ειδών πράγματα : τη σκηνή (scene) που ουσιοστικά είναι το κύριο οντικείμενο εργοσίας, το φώτο (lights), το πλοκάκιο (tiles) και τα μονοπάτι (paths). Ετσι μας δίνεται η δυνατότητα μεμονωμένης μετοχείρησης του κάθε ενός από αυτά. Επίσης στο ίδιο υπομενού υπάρχει η εντολή desktop με την προφανή λειτουργία επιστροφής στο desktop.

Στο επόμενο υπομενού (Custom) μπορούμε να τροποποιήσουμε τις βασικές παραμέτρους του ποκέτου όπως το mode λειτουργίας, όπου υπάρχει δυνατότητα για λειτουργία σε τέσσερεις διαφορετικές ονάλυσεις με 256 χρώματα παντο. Επίσης έχουμε δυνο-

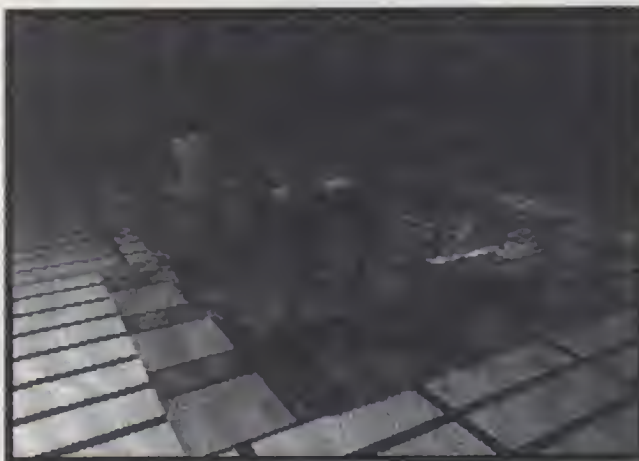
τότητο ενεργοποίησης και εμφάνισης του grid και του data mode. Το data mode δεν είναι τίποτο άλλο από δύο γραμμές με νούμερα σε δύο διαφορετικές κλίμακες και μία γραμμή χαρακτηρισμών, τα οποία μπορούμε επιλέξουμε με το ποντίκι αντί να το εισάγουμε πληκτρολογώντας. Αν και ορχικά φόνηκε ηλίθιο στον ιδέα, είναι πολύ πρόκτική για διοδικασίες ρουτίνας.

Το υπομενού load χρησιμεύει για την εισογωγή οντικειμένων στο σύστημα, είτε πρόκειται για κάποιο οντικείμενο δημιουργημένο στο Solid CAD είτε για κάποιο path από το Film Maker ή οκόμο για κάποιο sprite ή bitmap.

Όπως κατολόβοτε έχουμε την δυνατότητα να εισάγουμε στο σύστημα κάποιο sprite και να το απλώσουμε σε μια επιφάνεια, μια δυνατότητα ορκετά καλή. Στο ίδιο μενού μπορούμε να διογράψουμε με κάποιο οντικείμενο που είχαμε φορτώσει.

Επίσης από εδώ καθορίζονται και οι διοστάσεις για το texture files δηλαδή τα sprites και τα bitmaps που έχουμε εισογάγει.

Ακολουθεί το μενού edit με όλες τις πορομέτρους



που μπορούμε να καθορίσουμε για ένα συγκεκριμένο αντικείμενο. Εδώ πραγματικά βλέπουμε την πολυπλοκότητα του ποκέτου και την πολυπλοκότητα υπολογισμών που γίνονται κατά την κοτασκευή μιας οθόνης. Αρχικά θα πούμε ότι το κάθε οντικείμενο έχει δύο επίπεδο, δύο layers, που μπορούμε να επηρεάσουμε. Το χαρακτηριστικά τους είναι (βοθειά ανάσα) : 1) Οι ποράγοντες κληρονόμησης χρώματος από την πρωτότυπη επιφάνεια - είναι τρεις ambient, diffuse, specular. 2) Τα προσθετικά χρώματα για κάθε ποράγοντο. 3) Τους συντελεστές specular, reflective, refractive για κάθε layer. 4) Τους συντελεστές μετάδοσης χρώματος για κάθε πρωτεύον χρώμο σε κάθε layer. 5) Τον δείκτη σε sprite (ον θέλουμε) και τους ποράγοντες μεγένθυσης αυτού. Τέλος σε κάποιο υπομενού με τίτλο modify έχουμε την δυνατότητα για editing στο γεωμετρικά χαρακτηριστικά του οντικειμένου δηλαδή μπορούμε να αλλοξούμε την θέση του να το περιστρέψουμε και να το αλλάξουμε κλίμακα. Επειδή όμως έχουμε ήδη καλύψει τον χώρο μας και μένει ένα μεγάλο κομάτι του προγράμματος για περιγραφή, θα συνεχίσουμε στο επόμενο τεύχος όπου θα κάνουμε το USER τρισδιάστατο και rendered.



Όταν πριν από μια δεκαετία σχεδόν, η Microsoft έφτιαξε την πρώτη έκδοση του MS/PC-DOS, λίγοι ίσως μπορούσαν να φανταστούν την εξέλιξη που θα είχε αυτό το λειτουργικό σύστημα. Τόσο σε μέγεθος όσο και σε δυνατότητες. Πράγματι, μέχρι πριν λίγο καιρό όσοι είχαν προβλέψει πόσο μεγάλο μέγεθος θα αποκτούσε δεν είχαν προβλέψει πόσο μικρές θα παρέμεναν οι δυνατότητές του, ενώ όσοι είχαν προβλέψει πόσο μικρές θα παρέμεναν οι δυνατότητές του δεν είχαν προβλέψει πόσο μεγάλο θα γινόταν το μέγεθός του.

# MS-DOS 5.0

## Η ΑΡΧΗ ΜΙΑΣ ΝΕΑΣ ΕΠΟΧΗΣ

**Α**υτά, μέχρι πριν λίγο καιρό. Γιατί τώρα όλα αυτά αλλάζουν, με τον ερχαμό της έκδοσης 5.0, και άποιας άλλης την ακολουθήσει. Όλα; Ίσως όχι, πόντως αρκετό, όπως θα διαπιστώσετε και εσείς μαζί μας.

Από τα τέλος της περασμένης χρονιάς άρχισε να κυκλοφορεί μία "δοκιμοστική" έκδοση του MS-DOS 5.0, κυρίως σε προγραμματιστές και επιλεγμένους πελάτες της Microsoft, οι οποίοι ανέλαβαν να ανακαλύψουν τυχόν οφθαλμοτο στη λειτουργία του. Και σφαλμοτο ως συνήθως υπάρχουν, ή αν προτιμάτε, "ανωμαλίες" στη λειτουργία και "ιδιομορφη" συμπεριφορά κάτω οπα ορισμένες συνθήκες.

Αυτή η έκδοση έφτασε στα χέρια μας πριν από λίγο καιρό, και μετά από ένα πρώτο έλεγχο που του κοινομε σε διάφορα μηχανήματα, σκεφτηκαμε να σας μεταφέρουμε τις πρώτες μας εντυπώσεις από αυτά που θα γίνει πιθανότατα το στάνταρ λειτουργικά σύστημα για το συστήματα του κοντινού μέλλοντος (θεωρώντος φυσικά το Windows σε άλλη κατηγορία)

Ας ξεκινήσουμε από τη συσκευασία, ή μάλλον από τα μέγεθος που καταλαμβάνει η έκδοση 5.0. Όπως θα περιμένετε, είναι ακόμη μεγαλύτερο από την προηγούμενη έκδοση 4.01, η οποία να σημειωθεί ότι κατελάμβανε ήδη 6 δισκέτες των 360K ή 3 των 720K. Η έκδοση που είχαμε την ευκαιρία να δούμε κατελάμβανε το χώρο 3 δισκετών των 720K, με τη διαφορά ότι το διάφορα αρχεία είναι συμπυκνωμένα, σε μία μορφή ανάλογη με τη μορφή των συμπυκνωμένων αρχείων των Windows 3.0. Όταν απασυμπυκνωθούν, καταλαμβάνουν χώρο 4 δισκετών των 720K.

Λόγω του μεγέθους αλλά και άλλων πορογάντων, όπως η προώθηση των ισχυρότερων υπολογιστών 286 και 386 (η οποία τελευταία είναι περισσότερο έντονη τόσο από τη Microsoft όσο και από τις IBM και Intel), οι πιο συνηθισμένες εκδόσεις του λειτουργικού θα κυκλοφορούν σε δισκέτες των 1.2M και των 720K. Για την έκδοση των 360K, η Microsoft πιθανώς θα κοινοφύγει σε κάποιες "αληθιές", δεδομένου ότι ορισμένα από τα αρχεία είναι τόσο μεγάλα που ακόμη και συμπυκνωμένο δε χωράνε στις δισκέτες των 360K. Σίγουρα θα συμβεί κάτι ανάλογο με την έκδοση των Windows 3.0 σε δισκέτες των 360K. Όπως καταλαβαίνετε, αφού τα διάφορα αρχεία είναι συμπυκνωμένα, χρειάζεται να αποσυμπυκνωθούν πρώτου μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε. Και εδώ έχουμε μία ευχάριστη αλλά αναμενόμενη αλλαγή, σε σχέση με τις προηγούμενες μεθόδους εγκατάστασης μιας καινούργιας έκδοσης του MS-DOS. Αντί για περίπλοκες διαδικασίες, αρχεία batch και τα συναφή, υπάρχει

ένα πρόγραμμα SETUP, το οποίο αναλαμβάνει να πραγματοποιήσει την όλη εγκατάσταση του συστήματος στο σκληρό δίσκο ή σε δισκέτες.

Το πρόγραμμα αυτό είναι ονόλογο με τα πρόγραμμα setup που συναντάμε στο Windows 3.0 (πολλές ομοιότητες ήδη, δε συμφωνείτε;). Πρώτα αναλαμβάνει να ελέγξει τα συστήματά σας και αφού διαπιστώσει τη σύνθεσή του και πάρει τη δική σας επιβεβαίωση, σας δίνει την επιλογή να εγκαταστήσετε τα συστήματα σε δισκέτες ή στο σκληρό σας δίσκο. Αν επιλέξετε την εγκατάσταση σε δισκέτες, τότε η διαδικασία είναι οπλή, σας ζητάει να τοποθετήσετε στα drive κάποιες δισκέτες διαδοχικά και αυτό αναλαμβάνει όλα τα υπόλοιπα.

Αν επιλέξετε την εγκατάσταση σε σκληρό δίσκο, τότε γίνεται ένας ακόμη έλεγχος, για το είδος της διαμερίσης (partitioning) που έχει γίνει σε αυτόν. Αν έχετε χρησιμοποιήσει προγράμματα όπως ο Disk Manager της OnTrack Systems, τότε θα έχετε πρόβλημα. Στις αδηγίες εγκατάστασης δίνονται μερικοί τρόποι για να αντιμετωπίσετε αυτά τα προβλήματα, χωρίς να καταφύγετε σε δραστηκές μεθόδους όπως τα formάριομο, αλλά και πάλι στις περισσότερες τέτοιες περιπτώσεις, οι δραστηκές αυτές μεθόδους είναι η μόνη λύση.

Μία τέτοια περίπτωση αντιμετωπίσαμε όταν δοκιμάσαμε να εγκαταστήσουμε τα συστήματα σε ένα σκληρό δίσκο των 105M, ο οποίος είχε χωριστεί σε δύο partitions, των 20 και 85M αναπαιχτο, με τη βοήθεια του Disk Manager και ενώ τα λειτουργικά MS-DOS 3.3 δεν τα επέτρεπε αυτό φυσιολογικά. Ενώ οι οδηγίες αναφέρουν ότι θα έπρεπε να δοκιμασθεί η παράμετρος /L στο πρόγραμμα εγκατάστασης, αυτό δεν λειτούργησε τελικά.

Ας υπαθέσουμε όμως ότι δεν αντιμετωπίζετε κάποιο πρόβλημα σαν τα παραπάνω, και πως διαθέτετε περίπου 2.5M ελεύθερα στο σκληρό σας δίσκο. Σε άλλη περίπτωση θα έπρεπε να κρατήσετε αντίγραφο σε των αρχείων σας και να κάνετε την εγκατάσταση, να formάρετε πάλι τον δίσκο και να ξονοβαλέτε πίσω τα περιεχόμενά του από τα αντίγραφα. Τώρα όμως, αυτά δεν είναι απαραίτητα. Το SETUP ανιχνεύει τα δίσκο σας για το παλιά αρχεία του DOS, και τα σώζει σε ένα directory OLD\_DOS, δίνοντας σας έτσι την ευκαιρία να εγκαταστήσετε πάλι την παλιά έκδοση του DOS χωρίς κόπο. Εκτός από αυτό, σώζει όλες τις ζωτικές για το σύστημα πληροφορίες σε μία ή δύο δισκέτες, ώστε τα μόνο που έχετε να κάνετε για να επιστρέψετε το σύστημά σας στην προηγούμενη κατάσταση του είναι να εκκινήσετε τα συστήματα από αυτές τις δισκέτες. Αυτόματα, η έκδοση 5.0 θα σβηστεί



και η παλιά έκδοση θα επανέλθει όπως ήταν πριν. Πέρα από αυτή την ευκολία, το SETUP σας επιτρέπει να κρατήσετε αντίγραφο όλων των αρχείων του δίσκου σας πριν προχωρήσει στην εγκατάσταση του νέου συστήματος σε αυτόν, για κάθε ενδεχόμενο. Πάντως, εμείς όλες τις φορές που επιχειρήσαμε την εγκατάσταση δεν κρατήσαμε αντίγραφο, και δεν παρουσιάστηκε κανένα πρόβλημα σε κανένα από τα μηχανήματα που χρησιμοποιήθηκαν. Ούτε στην εγκατάσταση, ούτε στην επανοφορά του προηγούμενου λειτουργικού.

Το τελευταίο πράγμα που κάνει το SETUP, είναι να ελέγξει τα αρχεία CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT και να κάνει τις απαραίτητες αλλαγές σε αυτό, κρατώντας και αντίγραφο των αρχικών εκδόσεών τους, για κάθε ενδεχόμενο. Αυτά τα νέα CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT ίσως χρειαστούν κάποιο περαιτέρω ρύθμιση από εσάς, αλλά όχι μεγάλες αλλαγές. Κάτι σημαντικά που πρέπει να αναφέρουμε είναι η επιλογή που σας δίνεται, να φορτώνετε αυτόματα το DOSHELL με την εκκίνηση του συστήματος ή όχι. Αυτό το SHELL έχει μεγάλη διαφορά από το προηγούμενο, αλλά θα αναφερθούμε διεξοδικότερα σε αυτό αργότερα. Ας δούμε όμως μερικές από τις διαφορές αυτής της έκδοσης του MS-DOS από τις προηγούμενες. Καταρχήν, υπάρχει ένα αρχείο, το WINA20.386, το οποίο πρέπει να βρίσκεται στο root directory, και χρησιμεύει για την καλύτερη λειτουργία των Windows. Υπάρχει επίσης το SETVER, το οποίο ξεγελάει ορισμένο προγράμματα τα οποία τρέχουν μόνο κάτω από μια συγκεκριμένη έκδοση του DOS, ώστε να νομίζουν πως τρέχουν κάτω από την έκδοση εκείνη. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να "ξεφορμάρετε" μια δισκέτα, με το UNFORMAT, όπως και να "εξασθήσετε" ένα αρχείο, με το UNDELETE. Αυτά τα προγράμματα έχουν φτιαχτεί με τη συνεργασία της Central Point Software, η οποία είναι υπεύθυνη για τα γνωστά PC Tools, PC Backup κ.λπ. Για μεγαλύτερη προστασία, υπάρχει και το Mirror, ονόλογο με το Mirror των PC Tools, και επιπλέον κατά το φορμάρισμα μιας δισκέτας κρατούνται πλέον πληροφορίες που βοηθούν το UNFORMAT να κάνει τη δουλειά του, σε περίπτωση που χρειαστεί.

Υπάρχει επιπλέον το DOSKEY, το οποίο κρατάει τις εντολές που δίνετε και μπορείτε να τις ανακαλέσετε χρησιμοποιώντας τα βελάκια. Ένα τέτοιο πρόγραμμα έχει αποδειχτεί απαραίτητο, και όλοι οι χρήστες λίγο-πολύ χρησιμοποιούν κάποιο ανάλογο εδώ και καιρό. Έτσι είναι ευχάριστο να βλέπει κανείς να περιλαμβάνεται σαν στόνταρ μαζί με το DOS.

Πολύ ευχάριστο είναι και το γεγονός της προσφοράς - επιτέλους! - ενός full-screen editor, του EDIT επιπλέον του EDLIN ο οποίος εξοικολοφεί να αποτελεί μέρος του πακέτου (οχι οριστος να 'ναι...). Μόνο που για να λειτουργήσει ο EDIT, οπαιτεί την ύπαρξη της Quick Basic. Αυτό σας δίνει μια ιδέα για τη μορφή και τις δυνατότητες του editor αυτού, ο οποίος να σημειωθεί ότι φυσικά δουλεύει με παράθυρο. Και βέβαια όπως καταλάβατε, η Basic που προσφέρεται με το πακέτο δεν είναι η παλιά - και πόνο οχώνευτη για μας... - GW Basic, αλλά η πιο μοντέρνα Quick Basic, η μάλλον μια έκδοση της. Υπάρχει ακόμη ένα πρόγραμμα οναζήτησης αρχείων, το WHERE, ενώ πολύ σημαντική είναι και η ύπαρξη του HELP, με

το οποίο μπορεί κανείς να πάρει βοήθεια για τη σύνταξη μιας εντολής. Το καλό μάλιστα είναι πως το κείμενο της βοήθειας μπορεί να το καθορίσει ο ίδιος ο χρήστης, ακόμη και να προσθέσει άλλες εντολές ή προγράμματα για τα οποία το σύστημα θα δίνει βοήθεια. Πέρα από αυτό, αν σε μια οποιαδήποτε εντολή του DOS δώσει κανείς σαν παράμετρο /?, θα πάρει μια λίστα από τις παραμέτρους που δέχεται αυτή η εντολή. Βλέπουμε δηλαδή πως το όλο σύστημα έχει γίνει πολύ πιο φιλικό στη λειτουργία του.

Υπάρχουν ακόμη νέες εντολές ειδικές για δίκτυα, και συγκεκριμένα οι REDIR, NETWKSTA, SETNAME και NET5, ενώ πολύ σημαντικές αλλαγές βρίσκει κανείς και στο DOSHELL. Αυτό μαζάζει τώρα πολύ περισσότερα στα Windows πορτα στο παλιό SHELL της έκδοσης 4.01. Βέβαια, συνεχίζει να είναι βασισμένο σε γραφικά "χαρακτήρων", σε στυλ PC-SHELL για παράδειγμα, η εμφάνιση και οι δυνατότητές του όμως είναι πολύ αυξημένες. Μέχρι και η δυνατότητα για μεταγωγή διεργασιών (task switching) υπάρχει, πράγμα που μπορεί να μην αποτελεί πολυεπεξεργασία, αλλά συνιστά πάντως μεγάλη πρόοδο σε σχέση με το παρελθόν.

Μέσα από το κέλυφος, μπορεί κανείς να κάνει όλο το συνηθισμένα πράγματα, όπως αντιγραφή αρχείων και δικοκετών, εξέταση καταλόγων και αρχείων, τρέξιμο προγραμμάτων κ.λπ., και ακόμη μπορεί για αυτές τις εργασίες να χρησιμοποιήσει το ποντίκι του ( αρκεί να είναι συμβατό με Microsoft Mouse, και ο οδηγός του ποντικιού να είναι συμβατός με μία έκδοση μεταγενέστερη της 6.20 του MOUSE.COM ή MOUSE.SYS της Microsoft ).

Δεν είναι όμως μόνο αυτές οι αλλαγές που θα βρει κανείς στο MS-DOS 5.0. Σημαντικότερες είναι ίσως οι αλλαγές στον τρόπο λειτουργίας του. Μέχρι τώρα, κάθε νέα έκδοση πρόσθετε ορισμένα χαρακτηριστικά και αφαιρούσε πολύτιμα KB από τον περιορισμένο χώρο των 640K που διατίθεται για την εκτέλεση των προγραμμάτων. Πράγματι, κάτω από τον "παλιό" τρόπο λειτουργίας, το MS-DOS 5.0 καταναλώνει περίπου 10 με 15 KB περισσότερα από την έκδοση 3.3. Όχι και πολύ ευχάριστο ε; Αν όμως διαθέτετε και κάποια μνήμη πάνω από τα 640K, τότε το DOS μπορεί πλέον να τη χρησιμοποιήσει για να φορτώσει σε αυτή τους διάφορους οδηγούς ( drivers ), τα buffers κ.τ.λ., αλλά και πολλά TSR προγράμματα. Έτσι σε ένα 386 για παράδειγμα, η ελεύθερη μνήμη μπορεί να φτάσει τα 610 ως 620KB, και μάλιστα σε μια συγκεκριμένη περίπτωση το κέρδος από τη χρήση της έκδοσης 5.0 οντι για την 3.3 ήταν 50 με 60KB. Αυτό, είναι καλά νέα για μας. Βέβαια, τέτοιες δυνατότητες μπορούσε να αποκτήσει κανείς και παλιότερα, χρησιμοποιώντας κάποιο "επεκτατή του DOS" ( DOS extender ), όπως οι OEMM, 386MAX κ.α.

Ο τρόπος που δουλεύουν αυτοί, αλλά και το DOS τώρα πια, είναι με το να εκμεταλλεύονται την περιοχή ανάμεσο στα 640K και το 1MB, φορτώνοντας εκεί τους διάφορους οδηγούς, τα προγράμματα TSR κ.λπ. Με το DOS, φορτώνετε πρώτα το HIMEM.SYS, χρησιμοποιώντας την κατάλληλη εντολή στο αρχείο CONFIG.SYS, και μετά δίνετε την εντολή dos=umb στο ίδιο αρχείο, ακολουθούμενη από την εντολή device=emmm386.exe noems. Από κει και πέρα, οποιους οδηγούς θέλετε να φορτώσετε στην

extended memory, τους φορτώνετε με την εντολή DEVICEHIGH= αντί της DEVICE=. ενώ οσα προγράμματα ( συνήθως TSRs ) θέλετε να φορτώσετε σε αυτήν, δίνετε την εντολή LOADHIGH <πρόγραμμα> ή LH <πρόγραμμα> στο αρχείο AUTOEXEC.BAT.

Υπάρχουν μερικά προγράμματα και μερικά οδηγοί που δεν είναι δυνατόν να φορτωθούν "ψηλά" με αυτόν τον τρόπο. Το ποιαι είναι αυτοί το βρίσκει κανείς με την αλανθαστή μέθοδο... του πειραμοτισμου! Το δοκιμάζετε, και αν δουλέψει, δουλέψει... Πάντως, στις δισκέτες υπάρχει ήδη ένας κατάλογος με τα προγράμματα και τους οδηγούς που έχει ελεγχθεί η συμβατότητά τους με αυτό τον τρόπο φορτώματος στην extended memory. Να ονοφέρουμε επίσης πως στο πακέτο υπάρχουν και οδηγίες για τη λύση μερικών από τα προβλήματα που μπορεί να προκύψουν, και τα οποία έχουν σχέση με προγράμματα ή με hardware. Δεν καλύπτουν βέβαια όλα τα πιθανο προβλήματα, αλλά πάντως είναι μια κάποια βοήθεια, σε περίπτωση που κάτι πάει στραβά.

Τώρα λοιπόν που πήρατε μια ιδέα για το πως είναι το MS-DOS 5.0, να δούμε και πως τα πάει στην πράξη. Γενικά, θα λέγαμε καλά, με τις ασυμμετρίες να περιορίζονται σε μικρα ποσοστό και ειδικές συνθήκες. Για παράδειγμα, σε μία περίπτωση εμφανίστηκε ένα πρόβλημα, όπου το AUTOCAD v.10 μπερδεύει το σημείο όπου θα έβρισκε κάποια αρχεία, αλλά βέβαια το AUTOCAD δεν είναι και το απλούστερα πρόγραμμα, ενώ και η εγκατάστασή του είχε και κόποιες ιδιαιτερότητες. Πάντως το πρόβλημα είχε σχέση με την εντολή APPEND. Επίσης, κάποιο πρόγραμμα TSR αρνούνταν να ενεργοποιηθεί, μη ονογνωρίζοντας το συνδυασμό των πληκτρων με το οποίο καλούνται. Τέτοιο πορδεύιγμα είναι το TORNADO, ένα πρόγραμμα σημειωματαρίου κ.τ.λ. Επίσης κάποιο πρόβλημα παρατηρήθηκε και στη λειτουργία του γνωστού οδηγού για εναλλαγή του πληκτρολογίου από ελληνικά σε αγγλικά EXTKB, κάτω από ορισμένες συνθήκες. Δεκάδες άλλα προγράμματα έτρεξαν πάντως χωρίς πρόβλημα. Μια περιεργη περίπτωση που εμφανίστηκε μίο μόνο φορά, και δεν είχαμε την ευκαιρία να την επαληθεύσουμε, ήταν όταν ένα PC/XT αρνήθηκε να ξεκινήσει από μία δισκέτα εκκίνησης με το DOS 5.0, μη μπορώντας κον να διαβάσει τη δισκέτα. Μπορεί να ήταν πόντως πρόβλημα drive, γιατί με την ίδια δισκέτα μπορέσαμε να εκκινήσουμε δύο άλλα μηχανήματα. Αυτές είναι οι μέχρι τώρα εντυπώσεις και εμπειρίες μας από το MS-DOS 5.0. Πιτεύουμε να πήρατε μια καλή πρώτη ιδέα για αυτό. Στο μέλλον, θα σας ενημερώσουμε και πάλι για αυτό, καθώς η εμπειρία από τη χρήση του θα μεγαλώνει. Όσο για το ον ορίζει να το χρησιμοποιεί κανείς, η οπάντηση είναι σαφώς ναι, αρκεί να πληρούνται ορισμένες προϋποθέσεις. Αν για παράδειγμα έχετε μόνο ένα PC/XT και η μνήμη είναι για σας πολύτιμη, τότε ίσως η έκδοση 3.3 οποτελεί ακόμη την καλύτερη λύση. Αν πάλι έχετε ένα AT 286, 386 ή 486 (...), τότε οποιαδήποτε το DOS 5.0 οποτελεί καλύτερη λύση, με την προϋπόθεση πως τα προγράμματα που χρησιμοποιείτε δεν θα παρουσιάσουν προβλήματα συμβατότητας. Γενικά, αν μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε, κοντε το! Και με αυτή τη συμβουλή, κλείνουμε την σημερινή αναφορά μας στο MS-DOS 5.0. Τώρα μπορούμε να αρχίσουμε να κανουμε σχέδια για το επόμενο, MS-DOS 6.0...



# THOMAS SOFT

## HOME COMPUTER SOFTWARE

Σ Ο Λ Ω Μ Ο Υ 30, Τ Η Λ / F A X 36.15.362

### 3 1/2" EXTERNAL DRIVES



AMIGA  
ATARI

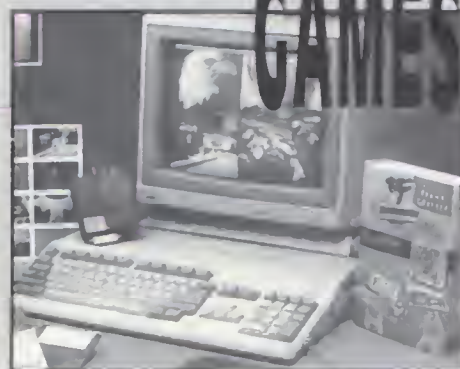
- \* Αθόρυβο
- \* Slimline κατασκευή
- \* Μηχανισμός CITIZEN
- \* Διακόπτης ON/OFF
- \* 880k Format

**25.000  
δρχ**

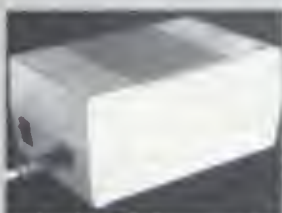
ATonce AMIGA/ATARI  
Μετατρέψτε το computer σας  
σε 100% συμβατό AT με 80286  
NORTON FACTOR 6.5!!!

Τεράστια ΠΟΙΚΙΛΙΑ σε

**GAMES**



ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ  
ΓΙΑ A500



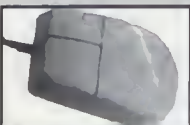
Υψηλή ποιότητα και  
αντοχή με διακόπτη

**A-590 HARD DISK**

Σκληρός δίσκος για AMIGA  
25ns χρόνος προσπέλασης.  
Βάσεις για προσθήκη μνήμης  
μέχρι 2MB  
Autoboot σε Kickstart 1.3  
Εξωτερικό τροφοδοτικό

**TRUE MOUSE**

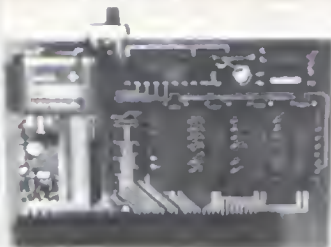
Το καλύτερο mouse  
σε ποιότητα, ομαλή  
κίνηση, εργονομικός  
σχεδιασμός



**GOLDEN IMAGE HANDY SCANNER**

Υψηλής ανάλυσης scanner. Από 100 έως 400dpi.  
Περιέχει και το TOUCH UP (πρόγραμμα σχεδιασμού)

**AMIGA A500 SOLDERLESS RAM UPGRADES**



**512K  
RAM UPGRADE**  
**MADE IN ENGLAND**

**512K RAM/CLOCK EXPANSION**

- \* Διακόπτης ON/OFF
- \* Επαναφορτιζόμενη μπαταρία
- \* Real - time clock

**MONO  
17.000**

**1.5MB RAM BOARD**

- Αυξάνει την μνήμη της AMIGA 500 σε 2MB
- Περιλαμβάνει επαναφορτιζόμενη μπαταρία
- Real - time clock
- Λειτουργεί με AMIGA (1.3).

**65.000 δρχ.**





# ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ  
ΠΟΙΚΙΛΙΑ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΜΕΓΑΛΕΣ  
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

**ΑΚΟΜΑ**

AMSTRAD CPC+

AMIGA 2000

ARCHIMEDES

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CITIZEN

PANASONIC

SEIKOSHA

STAR



ΠΟΛΛΑ  
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ  
&  
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ  
ATARI 2600  
AMSTRAD 4000  
NINTENDO

**ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ**

## AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"  
DISK DRIVE 5.25"  
ΜΝΗΜΗ 512 KB  
ΜΝΗΜΗ 1.5MB  
HD 20 MB  
...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

TV MODULATOR  
VIDEO DIGITISER  
ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ  
GENLOCK  
ΚΑΛΩΔΙΟ SCART



<b>TITΛΟΣ</b>	SPACE QUEST IV
<b>HOUSE</b>	SIERRA ON-LINE
<b>FORMAT</b>	PC
<b>TIMH</b>	11.100
<b>TEST</b>	PC ME VGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**Σ**υνεχίζουμε την παρουσίαση των καινούργιων περιπετειών της Sierra On-Line, παρουσιάζοντας πρώτοι απ' όλους, την τελευταία συνέχεια της θρυλικής σειράς των SPACE QUEST. Αλήθεια υπάρχει κάποιος φίλος του είδους, που να μην έχει παίξει έστω και ένα παιχνίδι της σειράς; Απ' ότι πιστεύω όχι. Σίγουρα πολλοί φίλοι θα περιμένουν με αγωνία την ώρα που θα κάνει την εμφάνισή του το SPACE QUEST IV. Ε λοιπόν φίλοι μου η ώρα αυτή έφτασε... Ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στον μαγικό κόσμο του Space Quest IV...

# SPACE QUEST IV

## ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS



### ΣΕΝΑΡΙΟ

**Ε**τοιμαστείτε για ένα μοκρινό επίπονο ταξίδι μέσα στο χρόνο με τον αγαπημένο όλων ήρωα, Roger Wilco. Ο Roger Wilco αρχίζει ένα ταξίδι μέσα στο διάστημα και το χρόνο α' αυτό το τέταρτο μέρος της επιτυχημένης σειράς Space Quest με τίτλο Roger Wilco and the time Rippers. Από μια νοσταλγική μοτιά στο παρελθόν του Space Quest I σε μια τρομακτική επίσκεψη στο μέλλον του Space Quest XII, ο Roger Wilco είναι στη δράση και πάλι. Στα ίχνη του βρίσκεται η Sequel Police, φοβεροί δολοφόνοι που στόχος τους είναι να θάλουν ένα τέλος στη ζωή του Roger και σε όλες τις ανοησίες του τύπου Space Quest, μια και καλή. Ακόμο μια φορά εξορτάται απ' τον Roger Wilco αν θα σωθεί το μέλλον -ή μήπως είναι τα παρελθόν- της σειράς των Space Quest και να κρατήσει ασφαλές το αύριον για δίκαια παιχνίδια, "κακά" αστεία και πολλά ακόμη παιχνίδια Space Quest...



## Space Quest IV - Roger Wilco and The Time Rippers



### ΓΡΑΦΙΚΑ

**Φ**τάσαμε και στο πιά δυνατό σημείο που διαθέτει το Space Quest IV. Ποιά είναι αυτά; μα φυσικά τα γραφικά του. Εδώ θα πρέπει λίγο να σταθούμε. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τέλεια!! Πιστεύω πως το παιχνίδι διαθέτει τα καλύτερα γραφικά από κάθε άλλο παιχνίδι του είδους που έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Είναι πράγματι εκπληκτικά. Οι εικάνες είναι τόσο ζωντανές που νομίζεις κανείς ότι είναι πραγματικές. Οι χρωματικοί συνδυασμοί απίθανοι. Για να καταλάβετε σε VGA MODE τα χρώματα φτάνουν τα 256!! Μερικές οθάνες ξεπερνάνε κάθε όριο, μερικές από αυτές, η σκηνή που το πουλί παίρνει τον Roger στην φωλιά του, η σκηνή που ο Roger ταξιδεύει μέσα σε μια χρονοδίνη, η εκπληκτική σκηνή με τις αμαζόνες και άλλες πολλές. Κάτι που μου έκανε φοβερή εντύπωση ήταν το κομμάτι που επισκέπτεσαι το Space Quest I, εκεί θα καταλάβετε πραγματικά τα τεράστια άλματα που έχει κάνει η εταιρεία στον τομέα των γραφικών. Όταν θα φτάσετε στο Space Quest I, όλα τα υπόλοιπα γραφικά εκτός από τον Roger και το σκάφος έχουν την ίδια ανάλυση (CGA) που είχε χρησιμοποιήσει η εταιρία τότε που έβγαλε το παιχνίδι. Σε εκείνα τα σημεία φαίνεται η πραγματική διαφορά. (φοβερά ρεαλιστικά). Με δυά λάγια τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τόσο φοβερά που παίρνουν 100 με άριστα το 10..

### ΗΧΟΣ

**Γ**ια την μουσική δεν χρειάζεται να πω και παλλά πράγματα, μόνο ότι την έχει γράψει ο Bob Siebeuberg των Supertramp. Τα μουσικά κομμάτια που περιέχονται στα παιχνίδια είναι εκπληκτικά. Κομμάτια Jazz και Rock & roll, ντύνουν εκπληκτικά τα παιχνίδια. Ο ήχος σε συνδυασμό με την μανιακή ατμόσφαιρα πιστεύω ότι ανεβάζουν κατά πολύ την περιπέτεια.

για παιχνίδι της Sierra τρέχει μόνο σε EGA-VGA και δεν υποστηρίζει αναλύσεις CGA-Hercules. Κάτι που θα πρέπει να προσέξουμε είναι ότι το παιχνίδι απαιτεί drives 3.5" ή 5.25" του 1,2 MB. Για αυτό οι φίλοι που δεν διαθέτουν υπολογιστή με VGA ή EGA και drives 3.5" ή 5.25 του 1.2 δεν θα έχουν την δυνατότητα να παίξουν το παιχνίδι. Φίλοι είναι καιρός να αρχίσετε να σκέφτεστε σοβαρά κατά την γνώμη μου, την αγορά (αν υπάρχει και το ανάλογο χρηματικό ποσό) μιας VGA κάρτας και ενός Multisync Monitor, μιάς και άπως δείχνουν τα πράγματα από εδώ και εμπρός όλα τα adventure θα έχουν αυτές τις "τρελλές" τεχνικές απαιτήσεις.

### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

### ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

**Ε**δώ συναντάμε μια από τις βασικές καινοτομίες που έχει εφαρμόσει η Sierra, στα καινούργια της παιχνίδια. Τα παιχνίδια χρησιμοποιεί τον ίδιο χειρισμό που χρησιμαπαιεί και τα King's Quest V, με μερικές αλλαγές. Στα παιχνίδια δεν γράφουμε τίπατα. Όλο το adventure διευθύνεται από 10 διαφορετικά icon-box. Αυτά είναι κατά σειρά: **WALK, LOOK, ACTION, TALK, SMELL, TASTE, ITEM ICON, INVENTORY, SYSTEM, HELP.** Για να δούμε τί κάνει τα κάθε ένα; Με το WALK icon περπατάμε σε όποια σημείο

## Space Quest XII - Vohaul's Revenge II



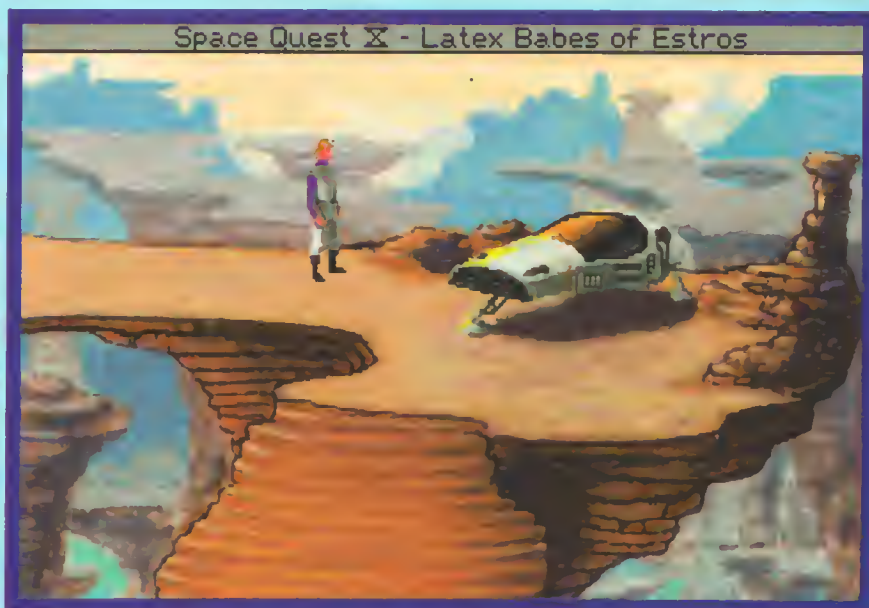
### ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

**Τ**ο παιχνίδι όπως και κάθε καινούργιο

της οθάνης θέλουμε. Αντικαθιστά τα βελάκια του κέροορα. Τα WALK icon έχει την δυνατότητα να καθορίζει από μόνα του την πορεία που θα ακολουθή-



σει ο χαρακτήρας. Δηλαδή εάν ο χαρακτήρας μας βρίσκεται στην μία άκρη της οθόνης και εμείς θα θέλαμε να τον μετακινήσουμε στην άλλη άκρη και ενδιάμεσο υπάρχουν κάποιο εμπόδιο, εμείς δεν έχουμε τίποτο άλλο να κάνουμε παρά να βάλουμε το Walk cursor στην άκρη της οθόνης και να κάνουμε click. Το πρόγραμμα θα ονομάσει το κοθορίσει μόνο του την παρεία του χαρακτήρα μας. Με το LOOK icon μπορούμε να εξετάσουμε κάθε αντικείμενο που υπάρχει στην οθόνη. Το μόνο που χρειάζεται να κάνουμε, είναι να τοποθετήσουμε τα Look Cursor πάνω στο αντικείμενο, να κάνουμε click και αμέσως θα πάρουμε μια πλήρη περιγραφή του αντικείμενου. Με το ACTION icon χειριζόμαστε όλη την δράση. Αντικαθιστά όλες τις εντολές που χρησιμοποιούσαμε ως τώρα πχ. get, open, go in, put, jump κλπ. Δηλαδή ένο δούμε για παράδειγμα ένα αντικείμενο κάπου, και πρέπει να το πάρουμε δεν έχουμε να κάνουμε τίποτο άλλο από το να βάλουμε το Action cursor πάνω στο αντικείμενο και να κάνουμε click. Με το TALK icon συνομιλούμε με τους άλλους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Το μόνο που χρειάζεται να κάνουμε είναι να τοποθετήσουμε το Talk cursor πάνω στον χαρακτήρα που θέλουμε και να κάνουμε click. Το πρόγραμμα θα αναλάβει να μι-



χει το τελευταίο αντικείμενο που έχουμε διαλέξει από το inventory. Τα αντικείμενα που οπικονίζονται τα Item Icon μπορούμε να τα χρησιμοποιήσουμε πάνω σε κάποιον χαρακτήρα ή αντικείμενο πχ. give buckazoids to robot. Το inventory μας δείχνει τι αντικείμενα κουβαλάμε επάνω μας. Τα αντικείμενα πλέον οπικονίζονται με εικόνες και όχι με το ονομά τους. Μέσω από

#### ΥΠΕΡ



Τέλεια Γραφικά.  
Αφθονο αναρχικό Χιούμορ.  
Τρελλό Σενάριο.  
Φοβερά Μουσικά κομμάτια.  
Εκπληκτική Κίνηση.  
Μοναδική Ατμόσφαιρα.



λήσει για σας και θα πει ότι είχατε να πείτε. Με το SMELL icon μπορούμε να μυρίσουμε οποιοδήποτε αντικείμενο που βρίσκεται στην οθόνη. Με το TASTE icon μπορούμε να γευτούμε οποιοδήποτε αντικείμενο που βρίσκεται στην οθόνη. Το Item Icon μας δεί-

inventory έχετε την δυνατότητα, να μεταφέρετε κάποιο αντικείμενο μέσα σε άλλο αντικείμενο, να μεταφέρετε κάποιο αντικείμενο στα item icon, να δείτε την περιγραφή του κάθε αντικείμενου και να ανοίξετε κάποιο αντικείμενο. Το SYSTEM icon κρύβει μέσω του παλλές

χρήσιμες εντολές. Όταν ανοίγουμε το system icon μας εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο. Τα νέα αυτά παράθυρα περιέχει τις εντολές, ρυθμίσεις ήχου, ρυθμίσεις λεπτομέρειας, ρύθμιση ταχύτητας, Restore, Save, Restart, Quit, Play (μια επιστρέφει στα παιχνίδια), πινακίδα που μας δείχνει το Score, Help, Sierra. Το Help μας δίνει πληροφορίες για όλα τα προηγούμενα icons.

#### ΜΙΑ ΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΤΟ ΝΕΟ

#### ΣΥΣΤΗΜΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Το νέο σύστημα χειρισμού-λεξιλόγιο που χρησιμοποιεί η Sierra κατά την γνώμη μου έχει διττή "προσωπικότητα". Αρχικά χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα αυτή η νέα τεχνική γίνεται πολύ άμεσα και οικείο προς τον χρήστη. Ο χρήστης μπαρεί πλέον ξεπερνώντας κάποιες λεκτικές δυσκολίες, να επικοινωνήσει με μεγαλύτερη επάρκεια με το πρόγραμμα. Όμως με την απλούστευση αυτή, έχω την πεποίθηση ότι το adventure χάνει από τη μογέλο και τη συνθετικότητα που τα χαροκτίζει. Ανομφισβήτητο δεν είναι το





ίδιο να μιλάς με κάποιον χαρακτήρα μέσω ενός icon και μέσω κάποιων προτάσεων-λέξεων. Ανεξάρτητα βέβαια από τη λειτουργικότητά του πιστεύω ότι εσείς είστε αυτοί που θα μπορείτε τελικά κρίνοντάς τα να τα αποδεχτείτε ή όχι. Η τελευταία κουβέντα σας ανήκει...

### ΑΦΘΟΝΟ ΧΙΟΥΜΟΡ

**Κ**άτι που ανέκαθεν χαρακτηρίζει την σειρά των Space Quest είναι το άφθονο και αστείρευτο χιούμορ. Ετσι και σε αυτό το τέταρτο μέρος της σειράς το χιούμορ είναι άφθονο. Μερικές σκηνές ξεπερνάνε κάθε όριο. Χαρακτηριστικές σκηνές, τα παιχνίδια στο software shop, η συνομιλία με τους τρεις τύπους στο Space Quest I κ.α. Κατά την γνώμη μου το χιούμορ του Space Quest παίρνει 100 με άριστα το 10, και να είστε σίγουροι ότι είναι ένα παιχνίδι που θα σας κάνει να γελάσετε πολύ..

### ΓΕΝΙΚΑ

**Π**ρόκειται για το καλύτερο 3D Graphics Adventure που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα για PC's. Αυτό πιστεύω ότι το λέει όλα. Το παιχνίδι είναι πραγματικά αριστουργηματικό και μόνο κολές εντυπώσεις θα σας αφήσει. Το τέλειο γραφικά, η ρεαλιστική οτμόςφορα, το τρελλό σενάριο και το άφθονο αναρχικό χιούμορ ονεβάζουν το παιχνίδι στην πρώτη θέση. Η Sierra on-line έκανε και πάλι το θούμο της (ον και περιμένουμε και άλλο "Θαύμοτο" αυτό το χρόνο, Rise of the Dragon, Larry IV.) Γνώμη μου είναι ότι αυτό το παιχνίδι, θα έχει μιο τεράστιο εμπορική επιτυχίο (το αξίζει άλλωστε). Φίλοι του είδους αν δεν έχετε δει ακόμα το Space Quest IV, δεν έχετε πορό να το δείτε και είναι σίγουρο ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου.

### Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ SPACE QUEST IV

**Ν**αι φίλοι μου καλά διαβάσατε, όποιος φίλος ή φίλη θα ήθελε να έχει στα χέρια του, την αλακλή-

ρωμένη λύση του φανταστικού Space Quest IV, δεν έχει παρά να μας στείλει ένα γράμμα με την πλήρη διεύθυνση του και ένα γραμματάκι εσωτερικού και εγώ θα φροντίσω σε λίγες μέρες η λύση να βρίσκεται στα χέρια σας. Ο φάκελος έξω θα πρέπει να γράφει "Για την στήλη Spell Shop [Λύση Space Quest IV]".

### Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Εκινώντας βρίσκεστε στο Space Quest XII. Σε περίπτωση που θα συναντήσετε ένα τύπα, μη τον πλησιάσετε γιατί θα χάσετε. Σε περίπτωση όμως που έχετε οώσει τα παιχνίδια αξίζει πραγματικά να τον συναντήσετε. Προχωρείστε ανατολικά, βλέπετε ένα σχοινί, πάρτε το (+5). Τώρα προχωρείστε δύο οθόνες δυτικά. Μπροστά σας βλέπετε ένα διαστημικό όχημα, κάντε LOOK στο άχημα και OPEN τα ντουλαπάκι. Μέσα βρίσκετε έναν LapTop, πάρτε τον LapTop (+5). Κρυφτείτε στο αριστερά μέρος της οθόνης και τοποθετείστε το gore που βρήκατε στα έδαφας. Σε λίγο θα εμφανιστεί ένας λαγός παιχνίδι. Μάλις ο λαγός πατήσει στα στεφάνι-παγίδα με το χέρι click πάνω στον λαγό. Ταν πιάνετε (+10). Πηγαίνετε μια αθάνη βάρεια και στο άρημα με την παλάμη κάντε click. Βλέπετε ένα UNSTABLE ORDNANCE. Πάρτετο (+25), και ξαναβάλτετο στην θέση του (-20). Τώρα προχωρείστε δύο οθόνες ανατολικά. Βρίσκεστε σε μια οθάνη που βρίσκονται δύο οχάρες υπονάμου. Πλησιάστε αυτή που είναι παράλληλη στην οθάνη (όχι κάθετη) και μπειτε μέσα (+5). Βρίσκεστε σε ένα υπόγειο γραφείο. Πάνω στο γραφείο υπάρχει ένα άδειο βάζο, πάρτετο (+5), και ανοίξετε το inventory. Κάνοντας LOOK στον λαγό τον βλέπετε από την πίσω πλευρά του, εκεί υπάρχει μια μπαταρία, πάρτετην (+3). Τώρα LOOK LapTop. Βλέπετε ότι έχει μια τρύπα για την θέση μπαταρίας πάρτε την μπαταρία και βάλτε την μέσα στον LapTop (+3). Τώρα πατείστε το κουμπί που βρίσκεται πάνω στο γραφείο (+10). Προοέξτε καλά όλα αυτά που θα ακούσετε. Αριστερά σας υπάρχει μια πόρτα ασφαλείας. Πλησιάστε την και με το Action icon ανοίξετε την. Τώρα βάλτε το jar στο item icon και προχωρείστε βάρεια, μετά δύο οθάνες δυτικά και νάτια. Ξαφνικά από μια σχάρα που βρίσκεται στον τοίχο βγαίνει μια πράσινη ουσία. Σώστε. Περιμέντε να σας πλησιάσει αρκετά και βάλτε το jar, πάνω της. Παίρνετε λίγο από αυτή την πράσινη ουσία (+5). Γρήγορα προχωρείστε μια οθάνη νότια.

Βλέπετε μια σκάλα. Ανεβείτε (+3). Βλέπετε ένα διαστημικό όχημα της Sequel Police να προσγειώνεται. Γρήγορα βγείτε έξω (κάνοντας click με το action cursor πάνω στο έδαφος) και προχωρείστε δύο οθόνες ανατολικά. Μπροστά σας βρίσκεται τα διαστημάπλοια. Μπειτε μέσα. Το διαστημάπλοιο φεύγει και πηγαίνει στην βάση του. Εσείς αφού βγείτε προχωρείστε μια οθάνη δυτικά. Ξαφνικά ένα Timebuster 2000 SUX εμφανίζεται. Ο οδηγός του κατεβαίνει και πλησιάζει ταν αλλά φραυρά, μαλώνουν. Εσείς δεν πρέπει να χάσετε αυτή την ευκαιρία. Μπειτε γρήγορα μέσα στο ανοιχτό Timebuster 2000 SUX. Σε αυτό τα σημεία βρίσκεται και τα κλειδωμά του παιχνιδιού. Σας ζητά κάποια γράμματα που θα τα βρείτε στον ειδικό πίνακα που υπάρχει μέσα στο manual. Αφού εμφανιστεί η εικόνα που σας δεί-



χει μέσα στο διαστημάπλοιο, μπροστά σας βλέπετε τα όργανα του σκάφους. Πάνω ακριβώς από το πληκτρολόγιο, υπάρχει μια μακρόστενη οθάνη. Η οθάνη μας δείχνει ένα κωδικά. Γράψτε κάπου αυτό τον κωδικά γιατί θα σας χρειαστεί. Τώρα θα πρέπει να γράψετε τον κωδικό ή αναποδα ή να ταν κόψετε στην μέση και να γράψετε πρώτα το δευτερο μέρος και μετά το πρώτα. Εφάσαν ταν γράψετε, πατήστε το ENT και θα τηλεμεταφερθείτε στο Space Quest X. Τώρα βγείτε έξω και.....

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	100
ΗΧΟΣ	100
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	93
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ ΤΙΜΗ	97
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>99</b>



## Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	SIMEARTH
HOUSE	OCEAN
FORMAT	PC
TIMH	8600
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

**Η** πολυπλοκότητα ενός συστήματος, όπως είναι ένας πλανήτης, είναι τόσο μεγάλη που ούτε καν θα φανταζόμασταν ποτέ ότι ένα παιχνίδι θα τολμούσε ποτέ να κάνει κάτι τέτοιο. Το οικολογικό πρόβλημα από την άλλη είναι η υπαριθμότητα απειλή του κόσμου μας. Μόνο το SimEarth θα τολμούσε ποτέ να συνδυάσει τα δύο αυτά στοιχεία και να φτιάξει κάτι το μοναδικό...

### ΕΚΤΑΤΗ

#### ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

**Η** επιστήμη δεν είναι σίγουρη αν η νοημοσύνη αποτελεί το απόγειο της εξέλιξης των όντων. Μελετώντας πάντως την συντακτική επιτροπή του user, θρήκε θάσιμες αμφιβολίες ως προς την εξέλιξη του ανθρώπινου γένους...

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	69
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	97
ΑΝΤΟΧΗ	98
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>94</b>

# SIMEARTH



### ΥΠΟΘΕΣΗ - Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΗΣ ΓΑΙΑΣ

**Τ**ο παιχνίδι στηρίζεται στην Θεωρία της Γαίας, όπως πρώτο παρουσιάστηκε από τον James Lovelock. Η θεωρία αυτή υποστηρίζει ότι ολόκληρος ο πλανήτης είναι ένα ενιαίο οικολογικό σύστημα που θέλει το έμβιο όντα να εξελίσσονται σύμφωνα με την φυσική επιλογή και την διαμόρφωση της ξηράς, αλλά και των ωκεανών σαν μία συνδισμένη και αλληλεπιδρομένη λειτουργία. Στην θεωρία αυτή, οι οργανισμοί και τα υλικά περιβάλλον τους μαζί, αποτελούν ένα σύστημα το οποίο αυτορυθμίζει το κλίμα και την ατμοσφαιρική σύνθεση. Το γεγονός ότι η μέση θερμοκρασία της Γης έχει μείνει σταθερή και ιδανική για την ανάπτυξη ζωής επί 3.6 δισεκατομμύρια χρόνια παρά την αύξηση κατά 25% της ακτινοβολίας από τον ήλιο και το σταθερό ποσοστό του οξυγόνου στο 21% μέσα στον οέρα επί 200 εκατομμύρια χρόνια, μπορεί να εξηγηθεί από την θεωρία της Γαίας. Όμως πρέπει να πούμε προτού συνεχίσουμε ότι αυτή η θεωρία δεν είναι οπότε οπαδεκτή από όλους τους επιστήμονες, αλλά στις μέρες μας με τις νέες ανακαλύψεις δοκιμάζεται διορκώς. Ακόμα όμως και αν η θεωρία αυτή κοτορρεύσει, πάντα θα έχουμε την ρομονική αίσθηση ότι ζήσαμε την μεταφορική έννοια του καροβιού που κυβερνάται από τους ναύτες του ενώ ταξιδεύει οδιάκοπα στο διάστημα. Ξαναγυρνώντας στα παιχνίδια μπορείτε να παίξετε σε επίπεδο Game, όπου θα προσοποθήσετε να βελτιώσετε, διοχειριστείτε, και να διοτηρήσετε τον πλανήτη σας χρησιμοποιώντας ωστόσο τις περιορισμένες πηγές ενέργειας που έχετε στην διάθεση σας. Επιλέγοντας το Experimentation, σας δίνεται απεριόριστη ενέργεια για να κάνετε ά,π θέλετε πάνω στον πλανήτη. Μπορείτε έτσι να διαλέξετε οποιονδήποτε πλανήτη, σε απαιαδήπατε οτόδια εξέλιξης, και να πειραματιστείτε πάνω τους. Οι κάτοικοι του πλανήτη σας αναμάζονται SimEarthlings, και είναι μακρινοί οπόγονοι εκείνων των sprites που κατακαύσαν στις όθλιες πόλεις του SimCity. Είναι δική σας επιλογή αν θα βάλετε πάνω στον πλανήτη μονακύτταρα φυτά, ζώα ή νοήματα όντα. Τα νοήματα άντα, δεν είναι ογοροίτητα μάναν άνθρωποι ή θηλοστικά. Μπορείτε να έχετε ευφυή έντομα ή δαινόσαυρας που να σκέπτονται με μόνο περιορισμό το ένο νοήμον είδος κάθε φορά. Ένας και μόνο πλανήτης μπορεί να έχει διοεκοτομμύρια διοεκοτομμυρίων άντα, των οποίων η τύχη βρίσκεται στο χέριο σας. Είναι σαν να λέμε ότι η τύχη των οναγνωστών του περιοδικού μας, βρίσκεται στα χέρια του αρχισυντάκτη μας.



## ΣΤΗ ΣΤΕΡΙΑ

### ΔΕ ΖΕΙ ΤΟ ΨΑΡΙ

**Τ**ο παιχνίδι, σας επιτρέπει να κόνε-τε σχεδόν τα πάντα, από τα αποία όμως τα σπουδαιότερα είναι: 1) Δημιουργία πλανήτη, σε αποιαδήποτε από τις τέσσερις χρονικές περιόδους ζωής του που παραδέχεται η επιστήμη. 2) Διαμόρφωση του εδάφους και της επιφάνειας, όπως θέλετε. 3) Ρύθμιση του υψομέτρου της επιφάνειας. 4) Χρησιμοποίηση των φυσικών δυνάμεων-καταστροφών πάνω στον πλανήτη, όπως δημιουργία τυφώνων, σεισμών αλλά και πτώσεις μετεωρητών. 5) Τοποθέτηση ενός συγκεκριμένου είδους βιαμάζας, σε κάποια σημεία έτσι ώστε να εξελιχθεί. 6) Δημιουργία νοημασύνων σε κάποια είδος. Τα σημαντικότερα όπλα σας είναι βέβαια οι αλλαγές στους κανόνες, που διέπουν την γαίαφαιρα, την ατμόσφαιρα, την βιόσφαιρα και τον παλιτισμό, ανάλογα με τα γούστα σας.

### ΤΟΥ ΟΥ ΓΑΜΕ

**Η** εταιρία που κατασκεύασε τα παιχνίδια, κάνει ααφή διαχωρισμό ανάμεσα στην έκφραση "toy" και "game" χαρακτηρίζοντας τα SimEarth σαν toy. Αυτό σημαίνει πως δεν είναι ένα απλό παιχνίδι, με συγκεκριμένη αρχή και τέλος, που μπορεί να έχει συ-

στορία των υπαλαγιστών, και σίγουρα το παιχνίδι αυτό είναι τα καλύτερο από όλα.

### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

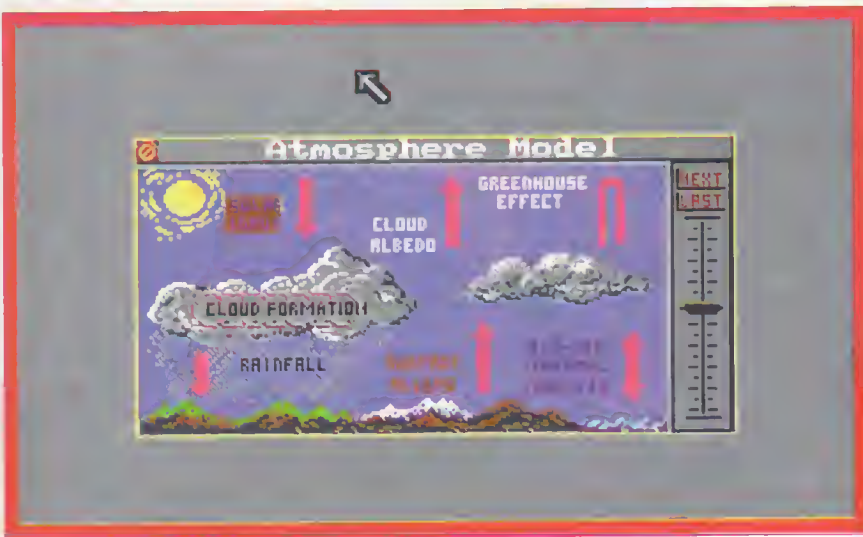
**Τ**ο παιχνίδι αυτό ίσως να είναι και εκείνο που έχει τα περισσότερα μενού στην ιστορία των computer games. Ολόκληρο τα πάνω μέρος της αθόνης, είναι γεμάτο με pull down menus, που ενεργοποιούνται με την χρήση του mouse. Αυτά είναι εκατοντάδες, και θα αναφέραμε μερικό ενδεικτικό για να δείτε πώς λειτουργούν.

Κατ'αρχήν στο Control Panel και δεξιά βλέπετε ένα κουτί πληροφοριών, όπου με διάφορα γραφήματα και αριθμητικές ενδείξεις, συναδεύει τους χάρτες που εμφανίζονται στην αθόνη. Στα δεξιά μέρος αυτού του κουτιού, υπάρχουν τρία πλήκτρα: Τα πάνω σας μεταφέρει στα παρόθυρο διόρθωσης. Τα κάτω πλήκ-

τρα αλλάζει τα γραφήματα σε αριθμητικές ενδείξεις, ενώ το μεσαίο πλήκτρο αλλάζει τον επίπεδο χάρτη σε ένα σφαιρικά display. Στα πάνω μέρος βλέπετε μια μπάρα μνημάτων, όπου εμφανίζονται όλες οι επιθυμίες του συστήματος. Μπορείτε ακόμα και να συνομιλείτε με τους καταίκους του πλανήτη, σε μια διαδικασία που θυμίζει αρκετά την ατήλη αλληλαγραφίας του USER!!! Το μέγεθος της αθόνης είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητικό, αφού είναι σχεδόν σε full screen και μερικές φορές μπορείτε να έχετε και scrolling. Δαρυφαρικές λήψεις και μεγέθυνση μέχρι και δύο φορές συμπληρώνουν την εμφάνιση της επιφάνειας, ενώ η απόκριση στα ποντίκι είναι όμηση. Τα πιο όμορφα ίσως είναι εκείνα που δείχνει την κατάσταση του πλανήτη σας σαν ένα πρόσωπο που ανάλογα χαμαγελός ή κλαίει...

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**α γραφικά του παιχνιδιού δεν λένε τίποτα τα ιδιαίτερα, αλλά για το είδος τους είναι πόρα παλύ καλό. Η κάρτα CGA δεν υπαατηρίζεται αλλά στις υπόλοιπες υπάρχει παλύ καλή απόδοση. Η VGA βέβαια εμφανίζει και 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Ο ήχος αν δεν έχετε κάποια κάρτα περιαιρίζεται σε μερικά beer-beer, διαφορετικό θα ακούτε από πολύ καλή μουσική μέχρι και ψηφιακό εφέ. Η κίνηση και η ταχύτητα του παιχνιδιού, είναι ανάλογη με την ταχύτητα του μηχανήματός σας. Εμεις συνιστούμε κόπι από 16 Mhz και πάνω. Γενικό πρόκειται για τα καλύτερο simulation που έχει γίνει μέχρι στιγμής.



γκεκριμένη διάρκεια και σκοπό, αλλά ένα "παιχνίδι" που δεν τελειώνει πατέ γιατί δεν έχει ούτε αριθμένα τέλος ούτε προκαθορισμένους κανόνες. Υποκειται μόνον στους νόμους της φαντασίας σας. Είναι αλήθεια ότι είναι ελόχιστα τα πραγματάματα που θα μπορούσαν να χαρακτηρισταύν σαν toys στην



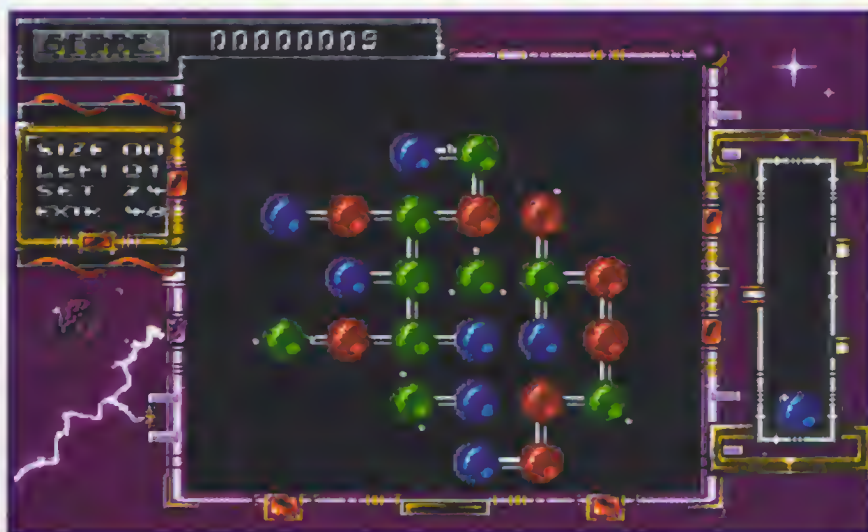
<b>TITΛΟΣ</b>	ATOMINO
<b>HOUSE</b>	PSYGNOSIS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>TIMH</b>	4900
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**Π**άλι η PSYGNOSIS μας δίνει ένα πρωτότυπο παιχνίδι όπου προσπαθεί να δείξει ότι μπορεί να φτιάξει εκτός από παιχνίδια με ποιότητα στην τεχνική και παιχνίδια με gameplay που θα τα κάνει να παίζονται πολλές εβδομάδες. Τα puzzle games είναι ένας χώρος που εξυπηρετούσε τους σκοπούς της εταιρίας. Ας δούμε όμως πρώτα από όλα πάνω σε πιο σενάριο στηρίζεται το παιχνίδι αυτό.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαστε λοιπόν ένας διάσημος επιστήμονας που πρέπει να εξαφανίσει τα ηλεκτρόνια από έναν σύνολο ατόμων που συνδέονται μεταξύ τους και δημιουργούν μόρια. Το μόριο οφείλει να μην περιέχει κανένα ελεύθερο ηλεκτρόνιο και όταν συμβεί αυτό το υπέροχο πράγμα, το μόριό μας εξαφανίζεται από την οθόνη. Ετσι θα σας αφήσει να φτιάξετε περισσότερα, για την ακρίβεια τόσα όσα σας επιτρέπουν οι ικανότητές σας.

# ATOMINO



## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

**Τ**ο παιχνίδι αποτελείται από μία μόνον οθόνη χωρίς scrolling όπου παίρνετε τα διάφορα άτομα και τα ταπαθετείτε εκεί, με την βοήθεια του mouse και σε οποιοδήποτε σημείο της θέλετε. Στο δεξιό μέρος υπάρχει μια κάθετη μπάρα όπου εμφανίζονται τα διάφορα άτομα προτού το χρησιμοποιήσετε. Αν βάλετε δίπλα δίπλα δύο άτομα αυτά θα ενωθούν μειώνοντας τον αριθμό των ηλεκτρονίων που περιστρέφονται στην οθόνη σας. Χάνετε όταν ολοκληρωθεί η οθόνη έχει γεμίσει με άτομα και δεν χωράει κάποιο άλλο ή όταν η δεξιά κάθετη στήλη γεμίσει με χρησιμοποιήσιμα άτομα (τα οποία πέφτουν κοθώς περνάει η ώρα σε τακτά χρονικά διαστήματα) και δεν έχει χώρο για άλλα. Οι ομοιότητες του με το Tetris όμως σταματούν εδώ. Η απόκριση του Joystick ή του mouse είναι εξαιρετική και αυτό που μας ενδιαφέρει εδώ είναι ότι η ακρίβεια των κινήσεων είναι απόλυτη. Δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα τεχνικό πρόβλημα όσα θα σας ψυχαγωγεί το gameplay. Ξεκινώντας το παιχνίδι υπάρχει και ένα μενού που σας επιτρέπει να διαλέξετε αν θα ακούτε μουσική ή ηχητικά εφέ, αν θα αγωνίζεστε σε επίπεδα ή ελεύθερο παιχνίδι και οι κανόνες θα εμφανίζονται μόνοι τους, ή αν έχετε κάποιο σύνθημα για να φτάσετε σε κάποιο προχωρημένο επίπεδο χωρίς να χρειάζεται να ξεκινάτε από την αρχή κάθε φορά. Το σύστημα των passwords είναι κόπι εξάλλου που η Psygnosis έχει αρχίσει και χρησιμοποιεί όλο και πιο πολύ τελευταία. Η οθόνη του παιχνιδιού χωράει 56 συνολικά (8\*7) άτομα ενώ μπαρούν να έχουν από ένα μέχρι και τέσσερα ελεύθερα ηλεκ-

τρόνια, για να κάνουν δεσμούς. Ένας δείκτης φανερώνει διαρκώς τον αριθμό των μορίων που έχετε κατασκευάσει, τα απαιτούμενα μέγεθος ενός μορίου για να πάρετε bonus βαθμούς, τον αριθμό των ατόμων που υπάρχουν ανά πόσα στιγμή στην οθόνη κτλ. Να προσθέσουμε ακόμα ότι ο κέρσαρας καθώς μετακινείται ένα άτομο παίρνει την μορφή ενός θετικού ή αρνητικού αριθμού που δηλώνει πόσους δεσμούς μπορεί να κάνει.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι τίποτα το εξαιρετικό αλλά είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει σε puzzle game μέχρι σήμερα, ιδίως στα 256 χρώματα της VGA. Ο ήχος έχει μια καλή εισαγωγική μουσική και κάποια εφέ όταν δημιουργούνται ενώσεις. Γενικά ένα πολύ εθιστικό αλλά και αγχωτικό παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>76</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>65</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>60</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>94</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>87</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>85</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>87</b>

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 83**





# BETRAYAL



P.C.  
AMIGA  
ATARI  
C-64 DISK



A WEB OF INTRICATE POSSIBILITIES - BUT FAIR PLAY ISN'T  
ONE OF THEM

**MASTERS OF STRATEGY**



<b>TITΛΟΣ</b>	SPELLCASTING 101
<b>HOUSE</b>	LEGEND
<b>FORMAT</b>	PC
<b>TIMH</b>	6.500
<b>TEST</b>	PC ME VGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



## ΥΠΕΡ



Γραφικά.  
Περιγραφές.  
Χειρισμός.  
Λεξιλόγιο.

## ΚΑΤΑ



Ηχος.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>94</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	-
<b>ΗΧΟΣ</b>	-
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>95</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>99</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>95</b>
<b>ΑΞΙΑ - TIMH</b>	<b>95</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>94</b>

# SPELLCASTING 101

## SORCERERS GET ALL THE GIRLS

1992 Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση. Το έτος αυτό είναι πιά μιά προγματικότητα, μιάς και βρίσκεται σε απόσταση αναπνοής οπιά σήμερα. Κοθημερινά άκουγο γιο τις οποιήσεις που θο έχει η ογορά εργασίας τότε (εργοζόμενους με πτυχία) αλλό δεν έδινο και τόση μεγάλη σημοσίο. Ενο πρωινό του Απριλίου το πρόγμοτο άλλοξον. Ημουν στο περιοδικά και συζητούσο με τον Umberto γιο κόποιο κοινούργια spell που είχο κοτοσκευόσει. Ξοφνικό γυρνό ο Umberto

και μου λέει, "Θοδωρή τι πτυχίο μαγειας έχεις;", εγώ στην ορχή ξοφνιάστηκα. Γυρνώ και του οποντώ φυσικό "Umberto δεν έχω κόποιο πτυχίο μαγειας". Κοι τότε έγινε το μοιροίο.. Γυρνό και μου οποντώ ο Umberto "Αν σε 3 μήνες δεν αποκτήσεις κόποιο πτυχίο, δεν θα μπορέ-

σεις νο ξονοεργοστείς εδώ". Στην ορχή σκέφτηκο νο τον κόνω θότροχο νο πόρουμε κοινούργιο ορχισυντόκτη και να λήξει εκεί το θέμο, ολλό τι θο γινόταν αν και ο κοινούργιος ορχισυντόκτης μετό οπό λίγο καιρό μου έλεγε το ίδιο.. Εται και εγώ οποφόσιου μετό οπό τόσα χρόνια

(600 και θόλε), νο οποκτήσω ένο πτυχίο μογειας, μιάς και όλες οι γνώσεις που έχω, προέρχονται οπό εμπειρίο, πειρόμοτο και μαθήματα που ήληα οπό τον γνωστά μόγο Crispin.



Αρχισα λοιπόν να ψάχνω σον μανιοκός γιο το ανόλογο πονεπιστήμιο. Το πιά κοτόλληλο που θρήκο γιο την περίπτωση ήτον το Sorcerer University. Εον λοιπόν θέλετε και εσεις νο γίνετε μόγοι με πτυχίο, δεν έχετε παρό νο πότε και νο φοιτήσετε στο Sorcerer University...

## ΣΕΝΑΡΙΟ

Ωστε θέλεις νο γίνεις μάγος ε; Θέλεις νο κουνήσεις την μαγική σου ράβδο μπροστά σε όμορφες γυνόικες και νο τις βλέπεις νο λιποθυμούν, έτσι δεν είναι; Λοιπόν, σίγουρα θα χρειαστείς τη μαγεία. Κοι το Sorcerer University είναι το μέρος που θα τη βρείς.

Το Sorcerer University προσφέρει τα πόντο και ένος μοθητευόμενος μόγος χρειάζεται νο το κάνει μεγάλο στο προγματικό κόσμο.

Το Sorcerer University φημίζεται γιο τους φιλικούς και γεροδεμένους μαθητές του (τουλάχιστον οι περισσότεροι)

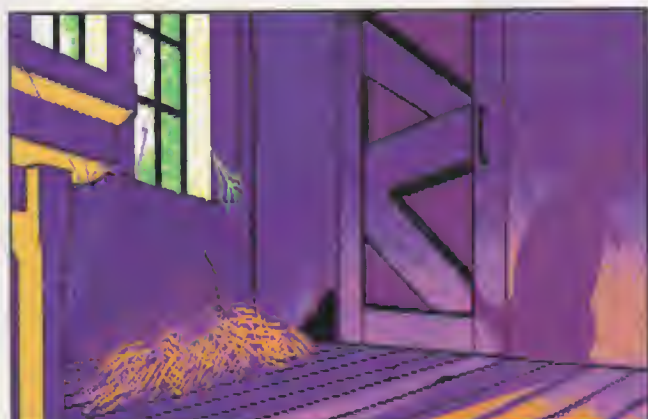
που είναι διατεθειμένοι να γλυτώσουν κάθε πρωτόρη μαθητή, από τις νυχτερινές βαρετές συνεδριάσεις.

Θα τοξιδέψετεσε όλα τα φανταστικά μέρη ενός Ωκεανού, όπως το νησί των HORNY Women, τονησί όπου ο χρόνος πηγοίνει πρός το πίσω, στο Restaurant που βρίσκεται στο Τέλος του Ωκεανού.

Μόθε τη τέχνη της μαγειας από τους ειδικούς.

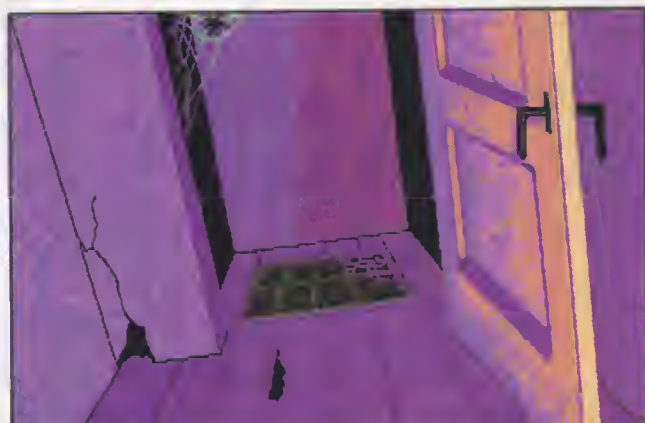
Τελιοποίησε τις δοκιμασίες σου στο Simulation Lab, όπου θα προκαλέσεις ένον άγριο δρόκο, και σώσε μια φυλακισμένη γυνάικο.





Bedchamber

3:35p Fri



Potty Chamber

4:10p Fri



Σίγουρα, οι δοκιμοσίες που διάλεξες να φέρεις σε πέρας εξαρτώνται εξ'ολοκλήρου από σένα.

Έχεις μια αποστολή να φέρεις σε πέρας, και δεν είναι κάτι φτηνό. Βρές το χαμένο μαγικό ξίφος κτλ.

Μιλάμε

για το τέλος του κόσμου εδώ και αν δεν τα κοταφέρεις, μπορείς να ξεχάσεις εκείνο το οδελφικό πάρτυ την επόμενη βδομάδο..

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**ο γραφικά του παιχνιδιού, κυμαίνονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Το S101 περιέχει μόνο στοτικές εικόνες και σε κανένα σημείο του παιχνιδιού δεν κάνει την εμφάνισή της η κίνηση.

Οι εικόνες, αν και μικρές (μέγεθος περίπου 1/4 της οθόνης) είναι όμορφα σχεδιασμένες και έχουν υψηλή ανάλυση.

Το παιχνίδι υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών, εκτός από την Hercules. Ο ήχος στο παιχνίδι είναι σχεδόν ανύπαρκτος.

Η μοναδική του εμφάνιση, γίνεται στην αρχική εικόνα του παιχνιδιού και σε κανένα άλλο σημείο (τουλάχιστον για τον δικό μου υπολογιστή), το παιχνίδι όμως υποστηρίζει διάφορες μουσικές κάρτες, όπως AdLib, Roland κο. και είμαι σίγουρος πως εκεί ο ήχος θα είναι τέλειος..

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

**Ο** χειρισμός του παιχνιδιού είναι φανερός. Στην οθόνη εμφανίζονται μέχρι και 6 παράθυρα, για τα γραφικά (σε αυτό τα παράθυρα απεικονίζονται ακόμα, τα Inventory και ο χάρτης), την πυξίδα, τον κειμεναγράφο, τις δαθητικές ενταλές, τα ρήματα λεξιλογίου και ένα παράθυρο που απεικονίζει λεκτικά όλα τα αντικείμενα των χώρων στον οποίο βρίσκεστε. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι τεράστιο.

Τα παιχνίδια σας επιτρέπουν να χρησιμοποιήσετε περίπου 140!! διαφορετικά ρήματα. Αυτό θα πεί πλούσια λεξιλόγια. Μερικά ρήματα: EXAMINE, TAKE, DROP, READ, PUT, OPEN, CLOSE, GET, WAIT, ASK, CLEAN, CAST, DESCEND, DIG, ENTER, GREET, HIDE, FEED, KICK, KISS, LOCK, MAKE, MOVE, PICK, ORDER, PUSH, REMOVE SET, SEARCH, SMOKE, WEAR και άλλα πολλά.

Κάτι που θα πρέπει σίγουρα να αναφέρουμε είναι οι τέλειες περιγραφές χώρων και αντικειμένων που δίνει το παιχνίδι.

Τελικό συμπέρασμα, ο χειρισμός είναι παλύ καλός και τα λεξιλόγια τέλεια..

## TEXT ADVENTURE

**Ο**ταν πορουσιάστηκαν τα πρώτα Adventure Game, είχαν τελείως διαφορετική μορφή, από την σημερινή.

Δεν είχαν καθόλου γραφικά και ο χρή-

στης περιοριζόταν μόνο στο λεξιλόγιο (έχει και αυτό την μαγεία του).

Τα πρώτα αυτά adventure κέρδισαν πολλούς χρήστες σε όλο τον κόσμο. Χρήστες που μένουν πιστοί μέχρι και σήμερα.

Με το πέρασμα του χρόνου το Adventure Game εξελίχθηκαν και έφτασαν να έχουν την μορφή που έχουν σήμερα.

Αυτή η κατηγορία των adventure μετονομάστηκε σε Text Adventure. Πολλά από αυτά τα adventure είναι γνωστά σε όλους μας.

Ποιός από εσάς δεν έχει παίξει ή δεν έχει δει το γνωστό σε όλους μας "PAWN" ή την τριλογία "ZORK".

Χαρακτηριστικότερες εταιρίες του είδους η INFOCOM, LEVEL 9, MAGNETIC SCROLLS.

Τώρα βέβαια το περισσότερα Text Adventure που κυκλοφορούν έχουν γραφικά και έχουν βελτιώσει κατά πολύ την αρχική τους μορφή.

Σε αυτή την κατηγορία ανήκει και το S101.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Τ**α παιχνίδια είναι ένα καλό Text Adventure, με φανερό λεξιλόγιο, καλό τρόπο χειρισμού και συμπληθητικό σενάριο.

Οι φίλοι του είδους (Text Adventure), θα εντυπωσιαστούν από τις ωραίες περιγραφές, και τα τεράστια λεξιλόγια που χρησιμοποιεί το παιχνίδι.

Γενικά τα παιχνίδια κέρδισαν αμέσως τις εντυπώσεις μας, και είναι σίγουρο ότι θα κερδίσει και τις δικιές σας..



<b>TITΛΟΣ</b>	MIGHT AND MAGIC II
<b>HOUSE</b>	NEW WORLD
<b>FORMAT</b>	PC, AMIGA
<b>TIMH</b>	5950
<b>TEST</b>	PC ME VGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE LTD

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**Δ**ύναμη και Μαγεία, δύο λέξεις γνωστές σε όλους τους ήρωες ενός Role Playing Game. Τι θα λέγατε αν κάναμε ένα μεγάλο ταξίδι πίσω στο χρόνο, και πέραμε την θέση ενός ήρωα. Ενός ήρωα που θα πρέπει να φέρει σε πέρας μια ιερή αποστολή, αντιμετωπίζοντας τέρατα, εχθρούς και σατανικούς μάγους, σε μια εποχή που τον πρώτο λόγο έχει το ξίφος και η μαγεία. Σύμμαχος του η δύναμη, η μαγεία και τα άλλα μέλη της ομάδας του. Κυρίες και Κύριοι ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στον μαγικό κόσμο του MIGHT and MAGIC II.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>75</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>80</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>80</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>85</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>95</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>93</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>80</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>85</b>

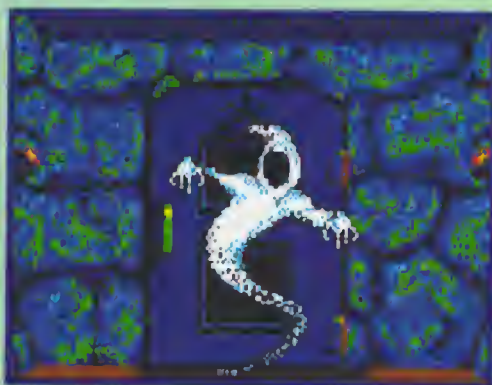
# Might and Magic II

## ΣΕΝΑΡΙΟ

**Τ**ι συμβαίνει στα CRON; Τα χόος απλώνεται παντού στη γή αναστατώνοντας τους ειρηνικούς και αγαπημένους παλιότες της. Σεβαστοί και δυναμικοί αρχηγοί της καινότητας εξαφανίζονται μυστηριωδώς, ο νόμος και η τάξη γρήγορα αντικαθίσταται από τα ξίφας και τη μαγεία και φήμες για καταστροφή και θάνατα απλώνονται. Τι μπορείς να κάνεις;

Αρχισε ένα θαυμαστό ταξίδι για να σώσεις τα κάσμα του CRON και ταν εαυτά σου. Εκταντόδες ερωτήσεις ταιριάζουν στα προσω-

πικά σου επίπεδο και θα δοκιμάσουν την ευφύια σου, παραπάνω από 250 κινούμενα τέρατα θα ανταγωνιστούν τη μεγάλη σου δύναμη σε ένα πραγματικά παλεμικά σύστημα, ενώ 96 spells, περισσότερα από 250 άπλα, 2 νέες κλάσεις χαρακτήρων, μισαθρόα και 15 δευτερεύοντα skill θα βοηθήσουν για τα ακαπύ σου. Θα καταφέρεις άραγε να σώσεις ταν κάσμα



του Cron και εσένα; Σε αυτή την ερώτηση ο μόνος που μπορεί να δώσει μια απάντηση είσαι εσύ...

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**α γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά. Δεν είναι βέβαια αυτά που περιμέναμε να δούμε, αλλά σε γενικές γραμμές είναι καλά. Το παιχνίδι δεν υποστηρίζει VGA κάρτα, αλλά μόνο CGA, EGA και MCGA. Τα χρώματα που απεικονίζονται πάνω στην εικόνα είναι λίγα, μιάς και φτάνουν στα 16 μόνο χρώματα. Κατά την γνώμη μου οι κατασκευαστές θα έπρεπε να κοιτάξουν λίγο περισσότερο τα γραφικά και να μην έριχναν όλο το βάρος στην πλοκή και στους γρίφους του παιχνιδιού. Ένας συνδιασμός όλων πιστεύω πώς θα ήταν το καλύτερο. Ο ήχος καλός. Βέβαια δεν

πλησιάζει ούτε κατά διάνοια τα μουσικά κομμάτια του Space Quest IV, του Loom ή ακόμα και του King's Quest IV. Και αυτό το κομμάτι κατά την γνώμη μου θα ήθελε λίγο περισσότερο προσοχή.

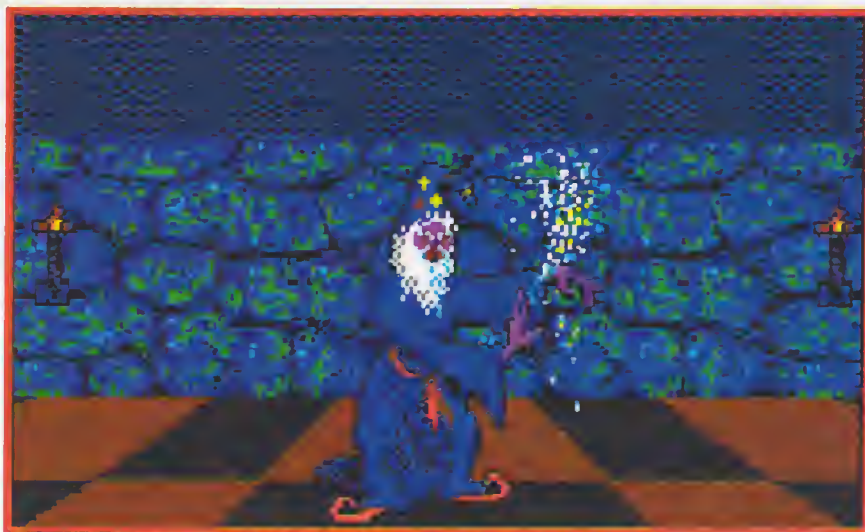
## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

**Ο** χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός. Η οθόνη του παιχνιδιού χωρίζεται σε τρία βασικά μέρη. Στο μεγαλύτερο παράθυρο απεικονίζονται όλες οι εικόνες-γραφικά του παιχνιδιού. Στο παράθυρο αυτό εμφανίζονται ακόμα τα μηνύματα και οι περιγραφές χώρων. Στο δεύτερο παράθυ-



# P A R A D I S E

ρο απεικονίζονται οι χαρακτήρες που απатеλούν την ομάδα σας και οι βαθμοί Hit point που έχουν. Τα Hit point είναι βαθμοί ζωής που έχετε, για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να διαβάσετε το δεύτερο μέρος του άρθρου "Ταξιδεύοντας στον μαγικό κόσμο των RPG's. Το τελευταίο παράθυρο έχει διπλή χρήση. Καταρχήν μας εμφανίζει τα options που έχουμε. Αυτά είναι : Forward, Move Back, Turn left, Turn right, Bash door, Controls, Dismiss, Exchange, Quick Ref, Rest, Search, Unlock, View Char. Σαν δεύτερη χρήση μας εμφανίζει τον αυτόματα χάρτη του παιχνιδιού, που μπορεί να θυμάται όλες τις διαδρομές που έχετε κάνει. Έτσι δεν θα χρειαστεί να κάθεστε να κάνετε χαρταγράφηση των χώρων. Ακριβώς από κάτω βρίσκονται τα abilities του κάθε χαρακτήρα. Η αθόνη ακόμα περιλαμβάνει και τέσσερα μικρά παράθυρα τα οποία περιέχουν, στα πρώτα Options ή Protect (αλλάζει το τρίτο παράθυρο), στα δεύτερα μας εμφανίζει τις ημέρες στα τρίτα τον χρόνο και τα τέταρτα λειτουργεί σαν πυξίδα (μας δείχνει προς πιά κατεύθυνση πραχωράμε. Το παιχνίδι βέβαια έχει και άλλα παράθυρα που εμφανίζονται μέσα



μαγικά και όπλα σε αφθονία για να πολεμήσεις τη βία, κινούμενα τέρατα, ενώ αναπτύσσεται και στηρίζεται σε θαυμάσιες λαϊκές παραδόσεις. Το παιχνίδι σας δίνει παλλές δυνατότητες, όπως πόρτες για άλλους κόσμους, σειρά από καμπασιάζα hit που πραέρχονται από το Might and Magic Book 1 και μεταφορά χαρακτήρων από το πρώτο κομμάτι της σειράς ( Might and Magic

Με δύο λόγια το παιχνίδι, υστερεί από γραφικά και ήχο αλλά είναι πλούσιο σε πλοκή γρίφους και ατμόσφαιρα, χαρακτηριστικά που κατά την γνώμη μου είναι βασικότερα για ένα RPG...

## ΤΑΞΙΔΙΑ

**Π**αυ θα σε πάνε τα ταξίδια σου; Εξερευνείς απαγαρευμένα δάση, στεγνές ερήμους και τη παγωμένη ταύνδρα, άγρια πατάμια και μυστηριώδεις λίμνες, σε δύσβατα βαυνά, σε τραμακτικά κάστρα και κακόφημες πόλεις.

Και ύστερα από όλα αυτά, ίσως θα πρέπει να μπεις σε μερικά ή και σε όλα από τα τέσσερα στοιχειώδη επίπεδα. Μπορεί αυτό να είναι αρκετό; Μάλλον όχι, και από ό,τι έχεις δει και ο ίδιος θα πρέπει να ταξιδέψεις με τη μηχανή του χρόνου και να αλλάξεις τα αρχαία λάθη σε σωστά.

Τα ταξίδια αυτά κρύβουν παλλούς κινδύνους όπως φαβερά τέρατα, σατανικάς εχθρούς που παραμανεύουν για μια λάθος κίνηση, κακοί μάγαι και άλλους ακόμα πιο δυνατούς και σατανικούς εχθρούς.



από επιλογές, όπως αναλυτική εμφάνιση του κάθε χαρακτήρα, μεγάλος χάρτης και άλλα πολλά. Ο χειρισμός με δύο λόγια είναι αρκετά καλός και αρκετά φιλικός στον χειρισμό....

## ΓΕΝΙΚΑ

**Τ**ο Might and Magic II περιλαμβάνει όλα τα βασικά στοιχεία ενός adventure, καλούτσικα γραφικά σε EGA, Time Conserving, auto mapping,

Book 1 ). - Η πρώτη εντύπωση που θα σας δώσει το Might and Magic Book II δεν θα είναι και τόσο καλή, μιας και τα γραφικά του είναι καλαύτσικα.

Αν όμως το παίξετε και μπειτε στον μαγικό κόσμο του, που είναι γεμάτος πλοκή, φαβερούς γρίφους και ρεαλιστική ατμόσφαιρα τότε είναι σίγουρα πως το Might and Magic Book II θα σας εντυπωσιάσει.

## Υ Π Ε Ρ

↑ Πλοκή. Γρίφοι.  
Ατμόσφαιρα.  
Χειρισμός  
Manual.

## Κ Α Τ Α

↓ Γραφικά  
Ηχος.



**Ε**πιτέλους, η καινούργια κυκλοφορία της Psygnosis μετά από το πολύ καλό RPG Obitus ήρθε στα χέρια μας. Κάτι θέδαλα είχαμε ακούσει για κάποιο φοβερό flight simulator, πράγμα που ανέδαζε την αγωνία μας, μια και η εταιρία δεν είχε ξανασχωληθεί με κάτι παρόμοιο στο παρελθόν. Και ναι, οι φήμες επιβεβαιώθηκαν αφού το Armour-Geddon είναι μεν simulator ( και μάλιστα όχι ενός, αλλά έξη διαφορετικών σκαφών !! ), αλλά διατηρεί και την αγάπη της εταιρίας σε έντονες arcade καταστάσεις !! Το τελικό αποτέλεσμα είναι όντως περίεργο αλλά πέρα για πέρα καλό, και παρακάτω θα προσπαθήσουμε να σας δώσουμε μιά εικόνα σχετικά με το τι έχουμε να κάνουμε αυτή τη φορά.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	ARMOUR-GEDDON
<b>HOUSE</b>	PSYGNOSIS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	5000
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS



### ΣΕΝΑΡΙΟ

**Β**ρισκόμαστε στη μετοπυρηνική εποχή. Αυτοί που θέλουν τον έλεγχο της Γης έχουν και τις κατάλληλες προϋποθέσεις. Έχουν βάσει σε τροχιά στο διάστημα ένα δορυφόρο με θανατηφόρες ακτίνες laser, έτοιμο να τηγονίσει όλους όσους στοθούν εμπόδιο τους !! Μόνο ένα πράγμα μπορεί να τους στομοτήσει. Μιά παλιά βόμβα νετρονίου, που όμως είναι σκορπισμένη σε πέντε κομμάτιο. Απ'ότι κατολοθαίνετε, σκοπός σας είναι να τα βρείτε, να συνορμολογήσετε τη βόμφο, και να κοτοστρέψετε τις ενεργειακές γρομμές που θρέφουν τον θονοτηφόρο δορυφόρο...



### ΠΑΙΞΙΜΟ—ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ—ΟΠΛΑ

**Σ**το Armour-Geddon έχετε την ευκοιρία να οδηγήσετε ή να πετόξετε έξη διαφορετικούς τύπους οχημάτων. Αυτά είναι : Δύο διαφορετικό τόνκς, δύο διαφορετικό σεροπλόνο, ένο χόθερκοφτ κι ένο ελικόπτερο. Κάθε σκόφος έχει τις δικές του ιδιοιτερότητες όπως και οδυνομίες που το κόνουν χρήσιμο για κάποιους συγκεκριμένους σκοπούς, και βέβαιο τελείως όχρηστο γιο άλλους. Πχ το δύο τόνκς, το ελαφρύ και το θορύ, δεν μπορούν να χειριστούν κοθόλου επιθέσεις από τον αέρο. Όλο το οχήμοτο έχουν από τρεις οποθήκες όπου μπορούν να βόλουν διάφορο όπλα και άλλα χρήσιμο εξορτήματα. Επίσης υπάρχουν δύο διαφορετικοί τύποι cockpits, που αποτελούνται από παρόμοιο όργανα για καύσιμο, ραντόρ, οσπίδες, κλπ. Τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας είναι πολλά, όπως : lasers, διάφορες οβίδες, ρουκέττες, διάφορες βόμβες, telepods, cloakers, fuelpods κλπ. Η όποψη του χώρου γύρω σας είναι οπλή, και χρησιμο-

ποιείται η γνωστή τεχνική των τρισδιάστατων ( filled polygons ) γροφικών. Η όλη επιχείρηση ελέγχεται μέσο από δύοφορες οθόνες με επιλογές. Υπάρχουν όλες εκείνες οι επιλογές που συναντάμε σε οντίστοιχο προγράμμοτο όπως όψεις από εξωτερικές κάμερες, από δορυφόρο, από το ίδιο το όπλο κλπ, ον και δεν είναι σε τόσο μεγάλη ποικιλία. Ευτυχώς που υπάρχει ορίον γιο training mode, που οπ'ότι κατολοθαίνετε είναι οπαράιητο να χρησιμοποιήσετε στην αρχή μιο και η πολυπλοκότητα του παιχνιδιού είναι αρκετά μεγάλη. Γιο να σας δώσουμε μιά γεύση του Armour Gegggon, ος ρίξουμε μιά ματιά σε μιο υποθετική οποστολή. Διολέγετε ένο hovercraft το οποίο το εξοπλίζετε με ρουκέττες, ένα night sight ( κάτω σον υπέρυθρες ), κι ένο drop tank γιο να ουξήσετε την εμπέλεια δράσης του. Ξεκινάτε λοιπόν, αφού προηγουμένως τσεκότερε που είναι ο εχθρός και που βρίσκεται κρυμμένο το πρώτο κομμότι της βόμβας νετρονίου. Γυρνότε πίσω στη βάση σας





και εξαπλίζετε ένα Stealth Bomber με κάμποσες θόμβες και το αφήνετε στα διάδρομα απαγωγής, σε περίπτωση που τα hovercraft θρεί κότι ενδιαφέρον στα δρόμα του. Κατόπιν βάζετε μερικούς επιστήμονες σας και μηχανικούς να δουλέψουν πάνω σ'ένα νέο όπλο που θα σας βοηθήσει στον πόλεμο. Δυστυχώς, δεν αργούν ν'ορχίσουν τα θάσονα. Σε μία επιδρομή στη θέση σας το Stealth Bomber καταστρέφεται. Και ενώ είσαστε έτοιμοι ν'οπορειώσετε ένα Stealth Fighter για να εμπλοκείτε στις οερομοχίες, το hovercraft μένει από κούσιμο στη μέση της εχθρικής περιοχής... Μιό γρήγορη ματιό στο χόρτη των επιχειρήσεων και παίρνετε την απόφαση για μιό επιχείρηση διόσωσης και ταυτόχρονα επίθεσης εδάφους μ'ένα από τα ελικόπτερα σας. Κι όλα αυτό είναι μόνα η αρχή !!! Θα έχετε ήδη καταλάβει ότι η έντανη δρόση και αι γρήγορες στρατηγικές αποφάσεις είναι από τα βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού.

## ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ-ΚΙΝΗΣΗ

**Τ**ο Armour Geddon διαθέτει μιό καταπληκτική εισαγωγή απ'ούτες που μας έχει συνηθίσει τώρα τελευταίο η Psygnosis. Ενα τερόστια διαστημικό σκόφος, η τοποθέτηση του επίμοχου δορυφόρου στο διάστημα, φοβερές εκρήξεις, συνθέταυν τα βασικά της μέρη. Τα γραφικό του παιχνιδιού όπως είπαμε και πιό πριν είναι τρισδιάστατα, αρκετό γρήγορα και με λεπταμέρεια, και παλύ καλύτερα από

αυτά του αρκετά παλιότερου αλλό σχετικά παρόμοιου Carrier Command. Υπάρχουν όμως μερικό πρόγματα που είναι ορκετό ενοχλητικό. Πχ υπάρχουν πάρα πολλά πλήκτρα. Χρησιμοποιούνται σχεδόν όλα τα πλήκτρα στο πληκτρολόγιο της Amiga, και διπλασιάζονται οι λειτουργίες τους με τα shift και τα alt keys !!! Αυτό κάνει παλύ δύσκολο το κατό τα άλλα έξυπνα σύστημα του να ελέγχετε ταυτόχρονα μπόλικά οχήματα. Πάντως, ίσως η μεγάλη παικιλία σε αχήματα και γενικό η παλυπλακότητα του Armour Geddon ίσως να εμποδισε αυτή τη φορά την Psygnosis να ρίξει παλύ βόρος στο τρισδιάστατα γραφικά, με αποτέλεσμα τα F-29 Retaliator και Battle Command να είναι μόλλον καλύτερα σ'αυτόν ταν ταμέα. Πάντως, πρσσωπική όποψη είναι ότι τα gameplay και ο τρόπος παιξίματος του Armour Geddon είναι τα πιό δυνοτά του σημαία που πρέπει να πρσσέξει κάποιος παίκτης. Ο ήχος από την άλλη πλευρά είναι πολύ πρσσεγγμένος τόσο στην εισαγωγή όσα και μέσα στο παιχνίδι. Κάθε όχημο διοθέτει ταν δικό του χαρακτηριστικό ήχα της μηχανής του, και οι εκρήξεις των διοφάρων όπλων και βομβών είναι πράγμοτι απαλαυστικές.



ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	86

## Γ Ε Ν Ι Κ Α 86

### ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

**Τ**α Armour Geddon σαν πρώτη προσπόθεια της Psygnosis στο χώρα των simulations κρίνεται πολύ καλό. Βέβαια έχει δαθεί περισσότερα θάρας στην arcade πλευρά του είδους, αλλό αυτό δεν είναι υπαχρεωτικό κακό. Σίγουρα θα σας πόρει πολύ χρόνο μέχρι να καταφέρετε να τελειώσετε το παιχνίδι, τη στιγμή μάλιστα που χρειόζεται ν'αφιερώσετε μπόλικά χρόνο και για practice. Ενδιαφέρουσο λοιπόν όποψη που συνιστόται ανεπιφύλακτα σ'όλους τους φίλους του είδους αλλό και της ίδιας της εταιρίας. Περιμέναμε με αγωνία και τη συνέχεια του...





# Reviews

<b>TITΛΟΣ</b>	COUGAR FORCE
<b>HOUSE</b>	TOMAHAWK
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ATARI, PC
<b>TIMH</b>	4600
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

**Η** γνωστή και δοκιμασμένη συνταγή του James Bond πάντα άρσσε στο κόσμο. Ετσι λοιπόν εμφανίζεται και το Cougar Force ( πιστή απομίμηση του θέματος ) από τη σχετικά άγνωστη στην Ελλάδα Γαλλική εταιρία TOMAHAWK. Ένα παιχνίδι που προσφέρει έντονη δράση, και τη δυνατότητα να οδηγήσετε κάμποσα διαφορετικά οχήματα μέχρι να καταφέρετε να επιτύχετε το σκοπό σας. Ας ρίξουμε όμως μία πιο αναλυτική ματιά στο Cougar Force, που από π φαίνεται πρέπει να είναι αρκετά ενδιαφέρον.



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>82</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>79</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>65</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>81</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>78</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>75</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>80</b>
<b>ΑΞΙΑ - TIMH</b>	<b>81</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ 81</b>	



## ΥΠΟΘΕΣΗ — ΣΕΝΑΡΙΟ — ΠΛΟΚΗ

**Β**έβαια, σ'ένο τέτοιου είδους παιχνίδι μη περιμένετε να βρείτε κάποια φανερή υπόθεση. Αυτά άλλωστε συμβαίνει και στις αντίστοιχες κινηματογραφικές ταινίες. Είσοοτε ο οούπερ μυστικός πράκτορας, εναντίαν μιάς παράναμης φυσικά συμμαρίας διοκίνησης ναρκωτικών που έχει την έδρα της σ'ένα έρημο νησί στον Ειρηνικό ωκεανό ( π πρωτοτυπία, θεέ μου !! ). Ξεκινάτε λοιπών μέσα από μιά φυλακή, όπου πρέπει να παλέψετε σώμα με σώμα με τους ανελέητους φρουρούς και να βρείτε το κλειδιά για ν'ανοίξετε τις κατάλληλες πόρτες και να κερδίσετε την ελευθερία σας. Για να αλακληρωθεί η απόδραση χρησιμοποιείτε ένα jet ( !! ), με το οποίο κατευθυνόσαστε στο χημικά εργαστάσια των παρανόμων. Εδώ, οφού αντιμετωπίσετε τους επισηήμανες και τα άγρια cyborgs τους, με τη βοή-

θεια μιος παγιδευμένης βάρκας φτάνετε σ'ένα χωριά πυγμοίων. Περνάτε πεζός μέσα από τα χωριά αποφεύγοντας παράλληλα τα δηλητηρασμένα βέλη των ιθαγενών, και συνεχίζετε τα δράμα σας είτε με μιά μοτασυκλέττα, είτε μ'ένο χάρβερκροφτ. Μετά οειρά έχει η μάχη με γυμνό χέρια με τα τέροτο που βρίσκοντοί σ'ένα εγκαταλελειμένα αρυχεία. Όταν κατοφέρετε να βρείτε την έξαδα, σας περιμένουν τα cyborgs να σας ευχαριστήσουν ( πλάκα κάνουμε, να σας γεμίσουν με καυτά μαλούρι θέλαμε να πούμε !! ). Αν επιζήσετε κι εδώ ( ούτε εφτάψυχη γάτα να είσασταν !! ), πρέπει να ρίξετε τα οεοροπλάνο σας πάνω στα αρχηγεία των πορανάμων, αφού βέβαιο εσείς έχετε ηδηξει με τα αλεξίπτωτα λίγα πιά πριν... Παιός είπε ότι οι προγραμμαπιστές δεν έχουν φαντασία...



## ΓΡΑΦΙΚΑ—ΚΙΝΗΣΗ—ΗΧΟΣ

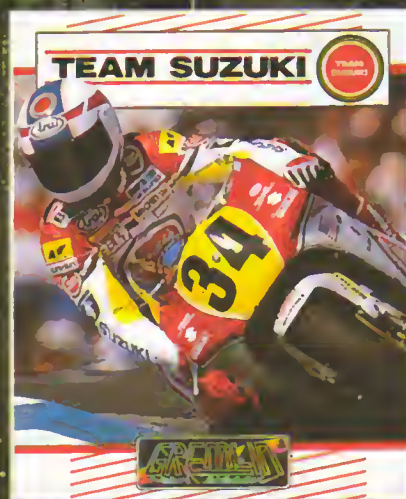
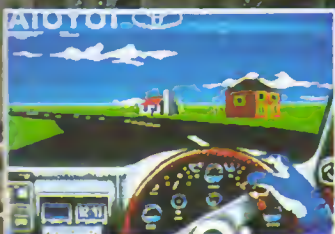
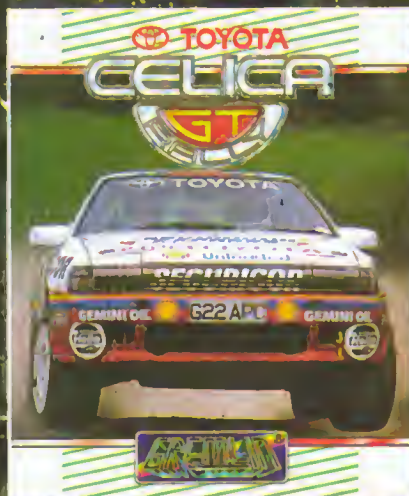
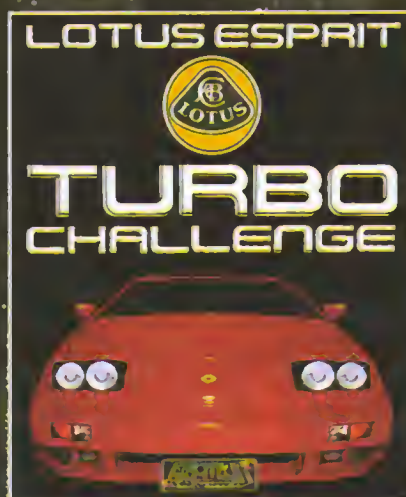
**Τ**ο Cougar Force είναι ένα προσεγγμένο παιχνίδι με καλά γραφικά. Η κίνηση του ήρωα σας στις μόχες σώμα με σώμα αν και περίεργη είναι αρκετά καλή, και τα ίδια ισχύει και για τους αντίπαλους. Τα background γραφικά είναι όμαρφα σχεδιασμένα, αν και κάπως πιο λιτά από π θα θέλαμε να τα δούμε. Όπως αναφέραμε και πιο πριν, στα δρόμα σας χρησιμοποιείτε κόμπασα αχήμοτα που κάνουν το gameplay ενδια-

φέρον και εθιστικά. Αυτά είναι απλό βέβαια, αλλά ορεκά όμορφα δοσμένα. Μην περιμένετε να συναντήσετε ένα κανανικά simulation αεροσκάφους, αν και υπάρχουν κάμποσα τέτοια στοιχεία σ'αυτό την ώρα που πετάτε. Τα ίδια ισχύουν και στις φάσεις με τη ματασυκλέττα και τα χόβερκροφτ. Ο ήχος του παιχνιδιού δεν παρουσιάζει τίπατα τα εξαιρετικά και αρκείτε σε μερικό καλά μουσικό θέματα και ηχητικό εφφέ, που όμως προσφέρουν και ενισχύουν τα ήδη φραντισμένο gameplay.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

**Ο**πως θα έχετε ήδη καταλάβει, τα Cougar Force είναι ένα αξιπρόσεκτο παιχνίδι έντανης δράσης. Τα κάμποσα επιμέρους θέματα τα οποία τα απατελούν είναι αρκετό προσεγγμένα, και προσθέτουν μια μεγάλη και ζυγισμένη ποικιλία έντασης που δεν συναντάτε εύκαλα σε αντίστοιχα παρόμοια παιχνίδια. Καλή λοιπών προσπόθεια που θα σας πάρει κάμποσο χρόνο κυρίως λόγω του μεγέθους μέχρι να τα τελειώσετε, και που σίγουρα θ'αρέσει σ'όλους τους φίλους των καλών arcade. Αλλά και για τους υπόλοιπους, σίγουρα αξίζει να το δοκιμάσουν...







<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	ECO PHANTOMS
<b>HOUSE</b>	ELECTRONIC ZOO
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	4200
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE



**Ο**λα τα έχουμε δει ή σχεδόν όλα (αν εξαιρέσουμε μερικές φάσεις στο Kick off που δεν έχουν γίνει ακόμα) μας έμελε να το δούμε και αυτό: ένας εξομοιωτής αερόστατου ή μάλλον zeppelin! Είναι όμως ένα διαστημικό zeppelin ικανό για διαπλανητικά ταξίδια που γυρίζει μετά από χρόνια στον πλανήτη Γη. Αυτό αξίζει τουλάχιστον να το γιορτάσουμε διαβάζοντας αναλυτικά την υπόθεση του παιχνιδιού.

#### ΓΕΝΙΚΑ

**Μ**ιλάμε για ένα παιχνίδι που δεν απευθύνεται στους φίλους των shoot'em up. Αντίθετα απαιτεί υπαμανή και χρησιμοποίηση των στρατηγικών σας ικανοτήτων. Μόνα αρνητικό του α παλύπλακας χειρισμός που μπορεί να εξαντλήσει την υπαμανή σας στην αρχή. Αξίζει τελικά να περάσετε τα μικραπραβλήματα για να δείτε τα βάθος του gameplay.

# ECO PHANTOMS



#### ΣΕΝΑΡΙΟ

**Ο** παγκόσμιας πυρηνικός πόλεμος είχε αφήσει ένα ευδιάκριτα μανιπάκι καταστροφής σε αλόκληρα τα μακρινά τεταρτημόρια του συστήματος Strax κόναντας παλαύς πλανήτες εντελώς ακατάκτητους και απελπιστικούς άγανους. Οι προσπάθειες των επιζώντων να ξαναχτίσουν τις πόλεις πάνω στα ερείπια ήταν καταδικασμένες σε απτυχία αφού οι δυνάμεις της φύσης ήταν εναντίον τους. Η ιστορία συνεχιζόταν έτσι μέχρι την στιγμή που κάποιας νεαρός ήρωας είχε ένα μεγαλαφυές σχέδιο. Να κατασκευάσει ένα σκάφος τέτατοι που θα μαραύσε να ταν μεταφέρει σε έναν γειτανικό πλανήτη που είναι ακόμα γόνιμος και να μεταφέρει μερικά στοιχεία του στον δικό του πλανήτη. Η εξέλιξη ήταν δραματική: η απασαλή είχε επιτυχία και κατασκευάστηκε αλόκληρος στόλος από αυτά τα

σκάφη. Ο γόνιμος πλανήτης καταστράφηκε αλακληρωτικά και όλα αι κάταικί του δαλαφανήθηκαν ή παυλήθηκαν σκλάβοι. Με τα χρόνια δημιουργήθηκαν τεράστιαι στόλοι ικαναί να απασηράνουν την ζωή από αλόκληρο ταν Γαλαξία. Τα ξεχασμένα τεταρτημόρια σύνταμα θα ξεναζαύσε, Τα Eca Phantoms διψαύσαν για νέα ζωή... Εσείς έχετε καταλάβει ένα τέτατοι zeppelin και πρέπει να μάθετε τώρα να πετάτε και να τα ελέγχετε όσα μάχεστε με όλων των ειδών τα εχθρικά σκόφη. Αυτό έχει σαν σκαπό να πάρετε παλύτιμες πληραφάρεις μέσω του υπαλαγιστή σας συλλέγαντας συγκεκριμένα καμμότια μηχανών. Ο απώτερος σκαπός σας είναι να χρησιμαπαιήσετε αυτές τις γνώσεις για να επαναπραγραμματίσετε την Ναυαρχίδα Planet Drainer που κατευθύνεται για να καταστρέψει την Γη.





## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΟΘΟΝΗ

**Π**ρέπει να καταλάβετε την λειτουργία του κόμπι του σκάφους σας αν θέλετε να επιζήσετε. Καθώς παίζετε το παιχνίδι είναι βασικά να κατασκευάζετε παράλληλα έναν χάρτη ώστε να αναγνωρίζετε την δρόμο σας μέσα στην αχαρτογράφητη περιοχή και να μην χάνεστε στον δρόμο. Χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που συλλέγετε και αξιοποιώντας την γεννήτρια κωδικών του σκάφους σας θα μπορέσετε να μπειτε σε απόρητες φυλασμένες περιοχές, κτίρια, να πόρετε προμήθειες και να αποφύγετε μάχες. Το cockpit σας είναι ορκετό πολύπλοκο και σαν σχήμο θυμίζει κόπως την μαρφή που είχε το πιλοτήριο του Captain Blood. Μπορείτε να ελέγξετε τα πάντα, από τα τμήμα όπου φυλάσσονται τα ρομπότ μέχρι τα μηχανοστάσια και τα lasers. Με ένα σύστημα σαν το πεδίο των πλοίων ελέγχετε το σκάφος σας και μια πιξίδα σας δείχνει συνεχώς την θέση σας στον ορίζοντα. Ασπίδες και ένδειξη για ώσεις (!) οι οποίες κοτσστρέφουν τα μέταλλα του σκάφους σας μαζί με έναν πολύ πρωτότυπο Communicator συμπληρώνουν το χειρισμό. Για το σύστημα αυτό επικοινωνίας νο πούμε ότι στην αρχή θα σας φανεί ιδιαίτερα πολύπλοκο αλλά αν μελετήσετε τα manual θα μπορέσετε να δώσετε τον σωστό κωδικά μέσα στο χρονικά διάστημα που τίθεται. Για τον σκοπό αυτό υπάρχει ειδικό τμήμα στο εγχειρίδιο που συνοδεύει το παιχνίδι. Μπορείτε να πηγαίνετε από τον ένα ζωτικό χώρο στον άλλο και να εκτελείτε τις απαραίτητες διορθώσεις και λειτουργίες ώστε όλο να βρίσκονται σε ετοιμότητα. Έτσι πρέπει να πούμε ότι ο χειρισμός δεν είναι ενιαίος αφού κάθε δωμάτιο του διαστημοπλοίου έχει και το δικό του πλήκτρα που πρέπει να μάθετε μελετώντας τα manual. Το παιχνίδι παίζεται με το mouse που αποτελεί στην συγκεκριμένη περίπτωση και το ιδανικό μέσο αφού υποστηρίζει και ταχύτητα αλλά και ακρίβεια κινήσεων. Φυσικό δεν χρειάζεται να πούμε ότι η οπότευση είναι κάτι παροπάνω από γρήγορη. Η οθόνη τώρα όπως βλέπετε και στις φωτογραφίες είναι full screen αλλά ένα μεγάλο μέρος καταλαμβάνεται από τα εσωτερικά του σκάφους. Τα μέγεθος

πόντως του παραθύρου όπου φαίνεται η δράση είναι κάτι ποροπάνω από ικονοποιητικά και παρόλα που τα εσωτερικά του σκάφους όπως φαίνεται αλλάζει όταν πηγαίνετε σε διαφορετικά μέρη του, τα παράθυρο της δράσης έχει με τον ένα ή άλλα τρόπο πάντα τα ίδια μέγεθος.

## Ο ΧΩΡΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

**Α**φού περιπλανηθείτε και παλεμήσατε μέσα στην τερόσπια έρημο ανακαλύπτοντας τις θαυατηφόρες νάρκες του πρώτου επιπέδου, θα βρεθείτε στον υποθαλάσσιο κόσμο του δεύτερου επιπέδου ονάμεσα από τα εξωπραγματικά κατασκευάσματα του κόσμου των ECO.

Τελικά πρέπει να μπειτε στον κόσμο των παγωμένων εκτάσεων και να ανταπεξέλθετε στις ακραίες κλιματολογικές συνθήκες και να επιζήσατε ενάντια στα φοβερά όντα που γεμίζουν αυτούς τους κόσμους. Καθώς φτάνετε στα τέλος της αποστολής σας θα βρεθείτε ονπμέτωπα με τον ηλεκτρονικά υπολογιστή του Planet Drainer. Η computer data που έχετε μαζέψει στο ταξίδι σας θα σας επιτρέψει να διατάξετε το τερόσπιο διαστημόπλοιο να αποσύρει όλα τα ECO PHANTOMS από την Γη για πάντα. Θα σας τεθούν τρία προβλήματα που πρέπει να λύσετε. Παράλληλα με την μάχη και την αναζήτηση οφείλετε να σώξετε τους ανθρώπους που βρίσκετε ακόμα ζωντανούς, και να τους παρέχετε τροφή, νερό και διαμνή μεσα στο διαστημόπλοιο σας. Σε αντάλλαγμα αυτοί εργάζονται στα διάφορα μέρη του διαστημόπλοιού σας. Όλα τα κτίρια που βρίσκετε στον δρόμο σας πρέπει να εξερευνηθούν έτσι ώστε να μπορέσετε να πάρετε όσο τα δυνατόν περισσότερες προμήθειες για τα σκάφος σας. Συγκεκριμένο αντικείμενα θα βρεθούν σε κάποιο από αυτά αλλά τα ρομπότ που στέλνετε για να τα παραλάβουν περιορίζονται από το βάρος που μπορούν να κουβαλήσουν. Εκτός από την ανακάλυψη πραγμθειών πρέπει να δώσετε συγκεκριμένες οδηγίες στα ρομπότ σας ώστε να ενταπίσουν τα θερμικά των υπαλαγιστών που περιέχουν τους κωδικούς που θα σας επιτρέψουν την είσοδο στο επόμενο συγκρότημα.

## ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

**Ε**κείνο που χιπύρε και βίσε στο παιχνίδι είναι τα χρώματα που χρησιμοποιούνται. Δεν είναι τα κλασσικά γκρι-χρυσά που βλέπουμε συχνά στις επιστημονικές φαντασίες, σε άλλα παιχνίδια αφού κυριαρχούν εδώ τα σκοτεινά λαδί χρώματα. Ας μην ξεχνάμε ότι το διαστημόπλοιο σας είναι εξωγήινο κατασκεύασμα. Τα sprites είναι πολύ όμορφα είτε βρίσκονται μέσα στο σκάφος σας είτε εκείνα που συναντάτε και πρέπει να καταστρέψετε. Η ατμόσφαιρα που δημιουργούν τα σκοτεινά χρώματα και ο ήχος με τα πολύ καλά εφέ προσθέτει έναν ρεαλισμό που σπάνια βλέπουμε σε παιχνίδια. Το animation είναι εξαιρετικό και η ταχύτητα του παιχνιδιού αυτή που χρειάζεται για να το κάνει playable.



ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	86
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>84</b>

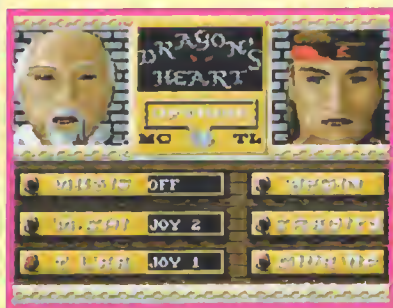


# HEART OF THE DRAGON

Μετά από το *Shadow of the Beast* η τεχνική στην Amiga φαινόταν ότι δεν μπορούσε να προχωρήσει πιο πέρα. Μερικές προσπάθειες όπως το *Unreal* και το *Wrath of the Demon* ήταν μερικές από τις φιλότιμες δημιουργίες που το πλησίασαν κάπως. Το *Heart of the Dragon* καταφέρνει να το ξεπεράσει σε έναν τομέα τουλάχιστον: 192 χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα!!!! Ας δούμε τί λέει και το υπόλοιπο παιχνίδι.

## ΥΠΟΘΕΣΗ

**Π**αίρνετε τον ρόλο του Master Chi και του νεαρού μαθητή του Tammy Lee στην απέλπιδα προσπάθειά τους να ξαναβρουν και να πάρουν πίσω την "καρδιά του Δράκοντα" και την παλαιοαπημένη του Lee Shau-Mei από τα νύχια του μοχθηρού μάγου Li-Kuan. Επειδή όμως είναι αδύνατον να βρείτε τον δρόμο σας και να αλακλήρωσετε την περιπέτεια χωρίς να έχετε διαβάσει τις 16 σελίδες υπόθεση του manual ακολουθήστε την συμβουλή, μας και κάντε μια γρήγορη ανάγνωση προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι. Όπως θα έλεγε και ο Κομφούκιος "κλείστε τα μάτια σας και αναζητήστε κανένα manual".



## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

**Τ**ο παιχνίδι είναι ένας συνδυασμός arcade και adventure, αλλά επειδή τα δύο τμήματα αυτό είναι τόσο ξεχωριστά μεταξύ τους,

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	HEART OF THE DRAGON
<b>HOUSE</b>	AVATAR CONSULTING
<b>FORMAT</b>	AMIGA
<b>TIMH</b>	4.500
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE



δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι ένας συνδυασμός και των δύο. Αυτό λειτούργει τελικό αρνητικό για τα συνολικά αποτελέσματα. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με έναν ή δύο παίκτες ταυτόχρονα, μόνο που για να γίνει αυτό θα χρειαστείτε φυσικό και ένα δεύτερο joystick. Ο ένας θα ελέγχει τον μάγο που ρίχνει ενεργειακές βολές και ο άλλος τον νεαρό μαθητευόμενο που ξέρει καράτε. Μάλις εμφανιστεί η Option Screen μπορείτε να διαλέξετε την επιθυμητή κατάσταση παιχνιδιού που σας ευχαριστεί. Υπάρχουν λοιπόν έξι κατηγορίες επιλογών: -Music, αν θα έχετε την μουσική να ακούγεται διαρκώς ή όχι και οι φίλοι της Amiga με μόνα 512K μνήμη δεν μπορούν να έχουν ταυτόχρονα μουσική και εφέ -M. Chi, καθαρίζετε ποιος θα ελέγχει τον μάγο -T. Lee, καθαρίζετε ποιος θα έχει τον έλεγχο πάνω στον "καράτεκα" (εγώ, εγώ) -Begin, ξεκινάτε το παιχνίδι, και στην οθόνη όπου το παιχνίδι είναι adventure, κρατώντας πατημένα τα L, θα μπαράεστε να φορτώσετε ένα παιχνίδι που είχατε σώσει νωρίτερα στον δίσκο. -Credits, η οθόνη όπου θα εμφανιστούν οι συντελεστές της δημιουργίας του προγράμματος. -Give Up: από εδώ βγαίνετε εντελώς από το παιχνίδι στα λειτουργικά σύστημα. Ο χειρισμός έχει μεγάλα πρόβλημα, αφού κάθε ενταλή για να γίνει αποδεκτή από το σύστημα πρέπει να δοθεί δύο φορές (ούτε Dbase σε δίκτυο να ήταν). Πάντως στην οθόνη της περιπέτειας διαλέγετε μια κατεύθυνση με το joystick και μετά από λίγα φτάνετε εκεί που θέλετε. Οι αλλαγές στην οθόνη είναι βέβαια ασημαντες, και δεν υπάρχει κίνηση, πράγμα που είναι άχι απλώς απαγορευτικό αλλά μάλλον εναχλητικό. Στην arcade σκηνή

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**α adventure τμήμα είναι απογοητευτικό, ενώ το arcade έχει 192 χρώματα, πολύ μεγάλα sprites αλλά καθόλου scrolling. Τα animation είναι καλό αν και μόλις 20 frames τα δευτερόλεπτα ενώ ο ήχος μέτριος. Γενικά ένα παιχνίδι που δεν ικανοποιεί ούτε τους φίλους των beat'em up ούτε τους απαδαούς της περιπέτειας. Αγοράστε το μόνο για χάρη των 192 χρωμάτων.



της μάχης υπάρχουν μερικές κινήσεις με τα joystick που εκτελούνται άμεσα, και γρήγορα. Σταν δρόμο σας μετά από κάθε μάχη (την οποία μπορείτε να διαλέξετε αν θα γίνει ή θα την αποφύγετε) μπορεί να βρείτε χρήσιμα όπλα και φίλτρα που μπορούν να ανεβάσουν την δύναμη και ανταχή σας.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>89</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>57</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>74</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>56</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>78</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>78</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>74</b>
<b>ΑΞΙΑ - TIMH</b>	<b>69</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>71</b>



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	FINAL WHISTLE
<b>HOUSE</b>	ANCO
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ATARI ST
<b>ΤΙΜΗ</b>	3000
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

# THE FINAL WHISTLE

## DATA DISK

**Τ**ο παιχνίδι αυτό αποτελεί την πρώτη από τις πολλές data disks που θα έρθουν για το Kick Off 2, το περισσότερο playable παιχνίδι των τελευταίων πέντε χρόνων και το καλύτερο διπλό παιχνίδι όλων των εποχών. Ερχεται σε μια εποχή που αρκετοί από εμάς ξέρουν πολύ καλά το Kick off 2 και θέλουν να εμπλουτίσουν το παιχνίδι. Αυτό ακριβώς προσφέρει το Final Whistle.



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>74</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>69</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>70</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>91</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>95</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>60</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>100</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>95</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>90</b>

**Κ**ατ'αρχήν είναι τα στοιχεία του ρεαλισμού που φέρνει μαζί του, όπως και μια πολύ καλύτερη αίσθηση ελέγχου πάνω στην μπάλα. Η κωνότητα πάντως να προσθέσετε ομάδες από το Player Manager έχει μείνει ανέπαφη ενώ έχει προστεθεί η δυνατότητα να δέχεται ομάδες από μελαντικά data disks. Μπαρούν πάλι να παίζουν ένας έως τέσσερις παίκτες και να διαλέξετε αν θα ελέγχετε τον



παίκτη που βρίσκεται πια καντά στην μπάλα ή κάποιον που βρίσκεται σε κάποια συγκεκριμένη θέση μέσω στην τοκτική που χρησιμοποιείτε. Η επιλογή των δύο παικτών μπορεί να γίνει με τους δύο παίκτες ανιπάλους ή να παίζουν στην ίδια ομάδα ενάντια στον υπαλαγιστή. Υπάρχει ακόμα η βαρετή στον demo δυνατότητα να βάλετε τις δυο ομάδες να παίζουν η μία ενάντια στην άλλη υπό τον έλεγχο του υπολογιστή. Εκεί που έχουμε μια μεγάλη διαφορά από το Kick off 2 είναι στις στατικές φάσεις. Ξεκινώντας από τα κάρνερ βλέπουμε ότι έχουμε παλύ μεγαλύτερα έλεγχο πάνω στον παίκτη και στις κατευθύνσεις άπαυ μπαρούμε να στείλουμε την μπάλα. Είναι δυνατόν ακόμα να ελέγξουμε τα ύψος που θα πόρει η μπάλα και να βάλουμε πράσθετο aftertouch. Υπάρχουν λοιπόν εννέο θέσεις δύναμης που μπορείτε να δώσετε στην μπαλιά σας, με την μικρότερη να την στέλνει στον παίκτη που βρίσκεται πια καντά και η μεγαλύτερη να την στέλνει αρκετά πέρα από τα δοκάρια. Αφού ορίσετε την δύναμη περνάτε στον καθαρισμό του ύψους. Όσα περισσότερη ώρα κροτάτε ποτημένα το fire τάσα πιο ψηλά πηγαίνει η μπάλα. Λίγο πιατού α παίκτης ακουμπήσει την μπάλα μπαρείτε να δώσετε αριστερά ή δεξί aftertouch. Όσο περισσότερη ώρα έχετε τα joystick προς μια κατεύθυνση τάσα περισσότερα φάλτσα θα πάρει. Στα παιχνίδια έχουν προστεθεί ακόμα τριών ειδών γήπεδα: πογωμένο

άπου η τριβή είναι ελάχιστη και η μπάλα φεύγει με δύναμη και μακριά, λασπωμένα όπου η μπάλα δεν ομοκρύνεται εύκαλα ούτε απακά μεγάλη ταχύτητα. Εδώ η ανταχή των παικτών πέφτει δραματικά.

Τα BUMPY ή ελληνικά γήπεδα άπαυ λόγω των ονωμολιών του η μπάλα χτυπωντας στα έδαφας είναι δυνατόν να φύγει προς απαια-δήπατε κατεύθυνση. Στην Amiga έχαυν χρησιμποιηθεί καινούριο βελ-

τιωμένα γραφικά στην οπεικάνιση του γηπέδου, κάτι που λόγω της έλλειψης hardware scrolling στον Atari δεν στάθηκε δυνατό να γίνει. Τα OFFSIDE, επιτέλας μπαρεί να υπάρχει στα παιχνίδια και να τα κάνει απόλυτα ρεολιστικά. Μπαρεί όμως και να σας χαλάσει την διασκέδαση. Εται η εταιρία τα έχει εντελώς στην δική σας κρίση αν θέλετε να τα χρησιμποιησετε ή όχι. Ακάμα η τακτική των παικτών μέσα στο γήπεδο επηρεάζεται αχι μόνον από την τακτική της ομάδας αλλά και αν την συγκεκριμένη στιγμή βρίσκεστε σε επίθεση ή αμύνεστε. Τα γραφικά έχουν ελάχιστες βελτιώσεις σε σχέση με αυτά που γνωρίζαμε και μόνον στην Amiga. Όμως τα παιχνίδια δεν ξεχώριζε πατέ για το γραφικά του. Είναι τα τέλεια gameplay που γίνεται ακόμα καλύτερα ενώ η εταιρία μας υπάσχεται άλλα επτά data disks για κάθε κύπελλα ευρώπης η τακτικής. Ελπίζαυμε να τα δούμε στην Ελλάδα και να τά έχαυμε σύνταμα στα χέρια μας για μια αναλυτική παρουσίαση.

Position	Midfield	Skills
Age	21	Passing 111
Height	188 cm	Shooting 41
Weight	81 Kg	Technique 60
Pace	181	Goalkeeping 25
Dexterity	186	Header 110
Stamina	120	Goalkeeping 25
Resilience	149	Goalkeeping 25
Temperament	143	Goalkeeping 25
Work rate	84	Goalkeeping 25



ΤΙΤΛΟΣ	TEAM SUZUKI
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA, ATARI ST
TIMH	4200
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



**Η** Gremlin μετά τα δύο πολύ καλά παιχνίδια με αυτοκίνητα ( το φοβερό Lotus Turbo και το Toyota Celica ), εισβάλλει δυναμικά και στο χώρο της μοτοσυκλέτας με το Team Suzuki. Εδώ, μπορείτε να οδηγήσετε κάποιο από τα τρία μοντέλλα της Suzuki ( 125cc, 250cc, και 500cc αντίστοιχα ), σε 16 πίστες που βρίσκονται σε διαφορετικά μέρη του κόσμου. Το παιχνίδι φαίνεται πολύ ενδιαφέρον, μιά και στην ουσία πρόκειται για ένα simulator, με φοβερά γραφικά και γενικώς χαρακτηριστικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - TIMH	84
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>88</b>

# TEAM SUZUKI

**Ο**ταν φορτώσετε το Team Suzuki παρουσιάζεται μπροστά σας οι εξής επιλογές : Μπορείτε κατ'αρχήν να διαλέξετε τον τρόπο ελέγχου της μοτοσυκλέτας σας, που γίνεται είτε με το joystick, είτε με δύο διαφορετικά mouse settings ανάλογα με τα πια σας βαλεύει. Διαλέγετε επίσης τον κυβισμό της Suzuki σας, και μην ξεχνάτε ότι τα 500cc τρέχουν πιο γρήγορα από τα 125cc άρα ελέγχονται πολύ πιο δύσκολα. Τέλος, μπορείτε να λάβετε μέρος κατευθείαν στο πρωτάθλημα και να τρέξετε και στις 16 πίστες, αν φυσικά αντέξετε το συναγωνισμό των φοβερών αντιπάλων σας. Αλλιώς μπορείτε να τρέξετε σε μία πίστα μόνη, για να μάθετε τα μυστικά της. Τελευταίο ( αλλά την πρώτη φορά που θα φορτώσετε το παιχνίδι αίγουρα θα πρέπει να είναι η πρώτη σας επιλογή !!! ) αφήσαμε τα practice. Εδώ καλά είναι να σταθούμε λίγο, μιά κι ένα παιχνίδι σαν το Team Suzuki απαιτεί πολύ εξάσκηση μέχρι να καταφέρετε να φτάσετε σε κανονιστικά επίπεδα. Απ'τη μία οι κάμποσες στροφές που διαθέτει κάθε πίστα, απ'την άλλη ο αρκετά περίεργος τρόπος ελέγχου της μηχανής χρειάζεται παλύ δουλειά μέχρι να γίνουν υπόθεση ρουτίνας για σας. Μόλο αυτά δεν προσπαθούμε να πούμε ότι το παιχνίδι είναι αδύνατο. Απλά, παλύ εξάσκηση σημαίνει παλύ καλή βαθμολογική θέση.

**Ο**πως είπαμε και πιο πριν, το Team Suzuki είναι περισσότερο simulation παρά arcade και σαν τέτοια έχει παλλά άλλα ορίσους, όπως πχ πατώντας τα space bar μπορείτε να βλέπετε στα γρήγορα



( σε τέτοια παιχνίδια τα δευτεράλεπτα παίζουν σπουδαίο ρόλο ) τι γίνεται πίσω σας. Υπάρχουν και τρεις διαφορετικές άψεις από κάμερες, τις δύο από τις οποίες μπορείτε να τις αλλάξετε χρησιμαπαιώντας τα πληκτρα του αριθμητικού πληκτραλόγιου. Τα γραφικά του παιχνιδιού που είναι πράγματι από τα πιο ομαλά και γρήγορα που έχουμε δει, στηρίζονται στη τεχνική με τα τριδιόστατα πολύγωνα. Υπάρχει τρόπος ναυαγήσετε ακόμη περισσότερο την ταχύτητα, ον μπορείτε να οδηγήσετε χωρίς να βλέπετε το ταμπλό της μηχανής σας. Γι'αυτό το λόγο άλλωστε και οι μηχανές που τρέχουν μαζί σας δεν έχουν

αναβάτες. Φυσικό υπάρχει επιλογή για τους αναβάτες, αν και τότε το παιχνίδι χάνει λίγο σε ταχύτητα αλλά κερδίζει σε ρεαλιστικότητα. Όλες αυτές τις επιλογές μπορείτε να τις κάνετε και κατά τη διάρκεια του αγώνα, μέχρι να βρείτε αυτό που σας κάνει να αισθάνεστε όντα. Διαφορετικά απ'ότι συμβαίνει στην πραγματικότητα, στο Team Suzuki η μοτοσυκλέτα σας πατέ δεν πέφτει !! Κά-

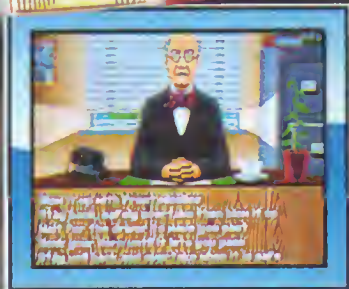


θε φορά όμως που αφήνετε τη πίστα η μηχανή σας παθαίνει και κόποια ζημιά. Το ίδιο ισχύει και όταν κτυπάτε πάνω σ'άλλες μηχανές ή σε αντικείμενα που βρίσκονται στη πίστα.

**Ο**ταν φτάσετε στο 100%, τότε είναι game over για σας. Αν καταφέρετε να συμπληρώσετε κάμποσους γύρους χωρίς η ζημιά σας να ξεπεράσει το 50%, τότε μάλλον είσαστε έτοιμοι να τρέξετε. Κάνετε λαπόν τρεις γύρους, όπου ανάλογα με τον καλύτερο σας χρόνο είναι και η θέση που παίρνετε στον κανονικό αγώνα. Πάντως, ακόμη κι αν αποτύχετε να προκριθείτε πάλι θα μαράρεστε να τρέξετε, μόνο που θα είσαστε στη τελευταία θέση. Πρέπει να σας προειδοποιήσουμε ότι οι άλλοι οδηγοί είναι παλύ καλοί και αίγουρα θα σας δυσκολέψουν μέχρι να καταφέρετε να τους νικήσετε. Ένα καλό κόλπο είναι στις στροφές να είσαστε όσο πιο εσωτερικά μπορείτε και αγά αγά να γλιστράτε προς τα έξω. Φυσικά, εννοείτε ότι κακοί υπολογισμοί και λάθη που συντελούν στα να χαθούν πολυτιμα δευτεράλεπτα επιδρούν αρνητικά σ'όλη τη κούρσα. Στην αρχή κι αφού περάσετε το κλειδί του προγράμματος έρχεται ένα παλύ άμορφο και περίεργα ταυτόχρονα μουσικό κομμάτι, απ'αυτό που μας έχει συνηθίσει τώρα τελευταία η Gremlin. Στο υπόλοιπο παιχνίδι οι σωστά ήχοι των μηχανών χρωματίζουν και συμπληρώνουν άψογα το σωστό gameplay. Για τα γραφικά έχουμε ήδη πει ότι είναι παλύ γρήγορα και όμορφα. Γενικό το Team Suzuki είναι ένα racing simulation από τα πιο προσεγμένα και καλά που έχουμε δει εδώ και αρκετά καιρό. Συνιστάται ανεπιφύλακτα σ'άλους τους φίλους του είδους, αλλά και σ'άλους αυτούς που τους αρέσουν γενικώς τα παλύ καλά παιχνίδια. Μιά απαραίτητη αγορά.



# SUPER CARS II



AMIGA  
ATARI  
PC



**Πέντε εντελώς διαφορετικά μεταξύ τους σενάρια, μπορούν να σας προσφέρουν πραγματικά ατέλειωτες ώρες διασκέδασης, σε μία Γαλλική συλλογή. Ας τα δούμε αναλυτικά.**

ΤΟΥ Κ. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ

## CARRIER COMMAND

**Ε**να κοτοπληκτικό παιχνίδι που συνδιάζει τόσο την στρατηγική όσο και την δύναμη των όπλων σε μία μάχη. Το παιχνίδι είναι καλύτερο να παίζεται με mouse αλλά και το joystick, ον προτιμάτε μπορεί να κάνει την δουλειά σας, με την προϋπόθεση ότι θα χρησιμοποιείτε το space bar σαν δεξί πλήκτρο του "ποντικιού". Το παιχνίδι περιέχει μια μεγάλη σειρά από icons με τα οποία γίνεται η εξέλιξη του gameplay και ενεργοποιούνται με το fire. Ξεκινώντας το παιχνίδι μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίξετε ένα παιχνίδι καθαρά στρατηγικής ή ένα παιχνίδι που θα είναι μόνον εκείνο το τμήμα του game που περιλαμβάνει μάχη, έτσι για να κάνετε κάποιο εξάσκηση. Η υπόθεση του παιχνιδιού σας θέλει να χρησιμοποιήσετε το ικονότερα ενοέριο μέσα ώστε να έρθετε σε επαφή με ένα ονπιτορπλικό χωρίς όμως η φύση της επιχείρησης να γίνει γνωστή στον χώρο των δημοσιογράφων και των πολιτικών.



Ετσι τα γραφικά κινούνται σε μέτρια και καλυμμένο επίπεδο ενώ οι ήχοι είναι μυστικοί. Το αποτέλεσμα είναι ένα εντυπωσιακό παιχνίδι στρατηγικής.

## HIGHWAY PATROL

**Π**εριπολία στον αυτοκινητόδρομο. Και μάλιστα στην μέση της ερήμου.

Εκεί που είναι οπότε η σιγή και απολαμβάνετε ένα παγωμένο αναψυκτικό. Ξαφνικά ο ασύρματος, σας ειδοποιεί για μια ένοπλη ληστεία από ένα θωροκισμένο αυτοκίνητο. Ανάβετε την μηχανή ανοίγετε το ραντάρ που σας δείχνει την θέση αλλά και το χρώμα του αυτοκινήτου που καταδιώκετε. Πρέπει να τους συλλάβετε όσο το δυνατόν πιο γρήγορο και μέσα στα πλαίσια της βασικής ορχής της αστυνομίας που λέει ότι ποτέ δεν πρέπει να εισάστε ο πρώτος που θα τραβήξει την σκανδάλη. Να εισάστε προσεκτικοί όμως γιατί οι κακοποιοί πυροβολούν γρήγορο και θανατηφόρο. ο καλύτερος τρόπος για να τους συλλάβετε είναι να κινείστε με ζικ-ζακ πίσω τους, με την σιρήνα ανομνη και να τους αναγκάσετε να στοματήσουν κλείνοντάς τους το δρόμο με το αυτοκίνητό σας. Η παρουσία του παιχνιδιού στην οθόνη έχει εξαιρετικούς ουρονούς και digitised backgrounds καθώς επίσης πολύ κολά sprites. Ιδιαίτερη εντύπωση προκαλεί η μεγένθυση των αυτοκινήτων ενώ ο ήχος είναι σε μέτρια επίπεδο.



## FERRARI FORMULA 1

Αρκετό κοινό πριν από το Monaco Grand Prix είχε εμφανιστεί αυτό το παιχνίδι που ήταν μάλλον άγνωστο στον Ελληνικό χώρο και είχε να κάνει με αγώνες τοχύτητας. Το όνομα του αυτοκινήτου που οδηγείτε όμως είναι εξαιρετικά γνωστό όμως και εσείς ξεκινάτε βλέποντας ένα demo όπου οδηγείτε στην περίφημη πίστα του Fiorano. Μόλις νοιώσετε ικανοί για να νικήσετε σε έναν αγώνα θα περάσετε σε μια οθόνη όπου ολόκληρη η ομάδα σας μεταφέρεται αεροπορικώς στο Plo. Αφού κάνετε μια μικρή περιήγηση στην πόλη βρίσκεστε για μια ακόμα φορά πίσω από το τιμόνι του αυτοκινήτου και είναι η ώρα να αρχίσει ο αγώνας. Είναι η στιγμή να ποτήσετε

κάποιο πλήκτρο και να πόρετε τον αγώνα στο χέρι σας. Πληροφορίες για τον αγώνα όπως είναι η θέση σας, ο γύρος στον οποίο βρίσκεστε, αλλά και ο χρόνος που έχετε κάνει βρίσκονται διορκώς στη διάθεσή σας, ον κοιτάξετε στο πάνω δεξιό μέρος της οθόνης. Στο κόκπιτ του αυτοκινήτου βλέπετε όλες τις άλλες ενδείξεις όπως είναι οι στροφές, η τοχύτητα, πίεση λοιδών, θερμοκρασία, τον κοθρέφτη για να βλέπετε τι γίνεται πίσω σας... Ο χειρισμός είναι σχετικά εύκολος μέσω του mouse και πολύ γρήγορος αλλά θα πρέπει να συνηθίσετε την κίνηση του αυτοκινήτου και να μην βγείτε από τον δρόμο. Μπορείτε ακόμα να σώζετε στον δίσκο το οπο-

τελέσμάτo μιας περιόδου. Το γραφικά είναι κολό, με λιτά backgrounds αλλά προσεγγμένα χρώματα και ξεχωρίζει η γρήγορη κίνηση που κάνει το παιχνίδι οπλουστικό. Ο ήχος έχει πολύ κολό εφέ και το γενικό σύνολο είναι ένα όριστο παιχνίδι, που σίγουρα είναι και το καλύτερο του ποκέτου.





**Ε**να παιχνίδι με πρωταγωνιστή το γνωστό μοντέλο αεροπλάνων που κυριάρχησαν στον δεύτερο Παγκόσμιο πόλεμο. Για μερικά χρόνια εκείνη την περίοδο το P-47 ήταν το γρηγορότερο και βαρύτερο βομβαρδιστικό των αμερικάνων. Εμείς στο παιχνίδι αυτό θα γνωρίσουμε περισσότερο την δύναμη των πολυβόλων του. Το παιχνίδι είναι ένα καθαρό arcade όπου πρέπει, να καταστρέψετε όλους τους αντιπάλους αλλά και να αποφεύγετε τις βολές τους. Το παιχνίδι είναι ένα καθαρό shoot'em up όπου μπορείτε

## P - 4 7

να πάρετε τα εξής power-ups: BOMBS: οι οποίες πέφτουν από το σκάφος σας κάθε φορά που πατάτε το fire, SPRAY MISSILES: πύραυλοι οι οποίοι διαλύονται σε πολλά μικρά βλήματα, καταστρέφοντας ό,τι ακουμπήσουν. DIRECTABLE FIRE: 2-8 σφαίρες φεύγουν από το σκάφος σας ενώ μπορείτε να τις καθοδηγήσετε με το joystick προς την κατεύθυνση που κινείται το αεροπλάνο. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά



και ιδίως ξεχωρίζει το background με τα επίπεδα scrolling στα σύννεφα αλλά και τα πολύ καλά σχεδιασμένα αεροπλάνα. Η ταχύτητά του εξάλλου, σε όλους τους υπολογιστές είναι άριστη.

## CHICAGO 90

**Ε**να παιχνίδι όπου μπορείτε να διαλέξετε αν θα είστε με το μέρος της αστυνομίας και του νόμου ή με το μέρος των κακαπαϊών. Εγώ λοιπόν θα σας έλεγα ότι θα ήμουν με τους γκάνγκστερς αλλά μπορεί να συγχιστεί ο αρχισυντάκτης μου που πιστεύει ότι το περιοδικό μας απευθύνεται σε νομαστές πολίτες και δεν ενδιαφέρονται να διαβάσουν κείμενα κακοποιών. Ίσως όμως καταφέρω να ταν πείσω να έρθει με το μέρος μας ή με την Μοφία. Ας μην ξεχνάμε ότι έχει Ιταλική καταγωγή. Τα παιχνιδάκια όμως δεν είναι ανάλογα πρωτότυπα. Με μέτρια γραφικά περιορίζεται σε μια κατοδίωξη με πολλές μάχες μέσα στην πόλη. Τι περισσότερο να ζητήσει ένας νομίμων gamer;



## RICK DANGEROUS

**Υ**ποθέτω ότι όλοι γνωρίζετε τον μεγαλύτερο ήρωα των τελευταίων χρόνων στα platform games. Και μιλάμε για το πρώτο και κλασικό πλέον μέρος της σειράς όπου ο Rick πρέπει να περάσει τις σπηλιές των πρωτόγονων ιθαγενών κάπου στον Αμαζόνιο, να νικήσει τις πολύπλοκες παγίδες των αιγυπτίων, να περάσει τις γερμονικές δυνάμεις σε κάστρα και θάσεις πυραύλων.

Το παιχνίδι είναι ένα απλό platform, αλλά τα puzzle και λογικά στοιχεία που περιέχει, του έδωσαν μία άλλη διάσταση που προκάλεσε εκατοντάδες χιλιάδες gamers σε ολόκληρο τον κόσμο. Ο super ήρωάς μας (που είναι και ένας φανατικός συλλέκτης γραμμοτοσήμων) είναι εξοπλισμένος με:

ο) ΔΥΝΑΜΙΤΕΣ, ο Rick μπορεί να τους αφήνει οπουδήποτε στον χώρο και να καταστρέφουν οτιδήποτε βρίσκεται κοντά τους (μαζί και τον ήρωά μας) ή να αποκαλύπτουν μυστικά περάσματα.

β) ΕΞΑΣΦΑΙΡΟ: όπως λέει και η λέξη είναι το πυροβόλο όπλο σας που ποίρνει τον αντίστοιχο αριθμό σφαιρών. Είναι το πλέον χρήσιμο βοήθημά σας. Ακόμα ο Rick έχει στην διάθεσή του και ένα μακρύ ξύλο, το οποίο μπορεί να οκνητοποιεί τους αντιπάλους του ή να τους ενοχλεί. Τίποτα περισσότερο.



Όλα αυτά που οναφέρομε εδώ δεν θα μπορέσουν να σας σώσουν αν δεν χρησιμοποιήσετε και το μυαλό σας. Προγραμματικά οι παγίδες είναι πάρα πολλές αλλά υπάρχει ΠΑΝΤΑ ένας λογικός τρόπος για να περάσετε χωρίς να χρειαστεί να χάσετε κάποια ζωή. Φυσικά κάθε λάθος στο παιχνίδι δεν συγχωρεί και σας στοιχίζει μία ζωή. Το παιχνίδι δεν λέει τίποτα οπότε άποψη τεχνικής οφού έχει πολύ μικρά sprites και δεν υπάρχει scrolling. Τα background γραφικά είναι πολλά απλά αλλά συμπαγή και τα χρώματα πολύ όμορφα. Ο ήχος έχει εξαιρετικά digitised εφέ και κοθόλου μουσική. Το μόνο ορμητικό του παιχνιδιού είναι ότι κάθε φορά που χάνετε πρέπει να αρχίσετε από την αρχή του επιπέδου, ενώ δεν μπορείτε να ξεκινήσετε από όποιο επίπεδο θέλετε στην ορχή του παιχνιδιού. Αν δεν το έχετε στην συλλογή σας πρέπει να το ξανασκεφτείτε σοβαρά.

ΤΙΤΛΟΣ	FULL BLAST
HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	5900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



# Reviews

<b>TITΛΟΣ</b>	OPERATION COM.BAT
<b>HOUSE</b>	ELECTRONIC ZOO
<b>FORMAT</b>	AMIGA
<b>TIMH</b>	4200
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

**Π**αιχνίδια στρατηγικής υπάρχουν πολλά (βαρυσήμαντη δήλωση) αλλά από αυτή τη στιγμή υπάρχει ένα ακόμα! Το Operation Combat είναι ένα τέτοιο παιχνίδι που σας επιτρέπει για την ακρίβεια να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας ενάντια στον υπολογιστή σε ένα παιχνίδι με animated graphics.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**T**ο παιχνίδι θυμίζει κάπως το Storm across Europe στα γραφικά με τον χάρτη που εμφανίζει και τα περίεργα κακοσχεδιασμένα sprites. Βέβαια η εισαγωγική ψηφιακή οθόνη είναι υπέροχη αλλά το παιχνίδι δεν έχει σχεδόν καθόλου animation. Για scrolling φυσικά δεν συζητάμε, ούτε οπ το επίπεδο του ήχου είναι μέτριο. Μερικές φορές τα γραφικά και όλο το σπινισμό του παιχνιδιού μας φέρνει αμυδρά στο νου το M1 Tank Platoon. Πάντως το σενάριο του όταν παίζουν δύο παίκτες μαζί είναι άριστο. Δεν φαντάζομαι εξάλλου να αγοράζατε το παιχνίδι αυτό ποτέ για τα γραφικά του!

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>67</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>39</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>65</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>89</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>83</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>65</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>79</b>
<b>ΛΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>78</b>

**ΓΕΝΙΚΑ 79**

# OPERATION COM-BAT COMPUTER BATTLE GAME

**Σ**ον Battle game λοιπόν θα χοροκτηρίζουμε αυτό το παιχνίδι όπου μπορείτε να πολεμήσετε ενάντιο στις δυνάμεις του υπολογιστή ή σε αυτές ενός φίλου σας. Το παιχνίδι σας δίνει ακόμη την δυνατότητα να συνδεθείτε μέσω modem με τον οντιστιχο υπολογιστή ενός φίλου σας και να ποίζετε με αυτόν τον τρόπο τα παιχνίδια εξ'οπαστάσεως. Οι πιθονοί συνδιασμοί των μηχανημάτων είναι μετοξύ Amiga, IBM ολλό και Macintosh. Τα παιχνίδια προσφέρει 6 πεδία μάχης που μπαρείτε να το δείτε από αρκετές οπτικές γωνίες. Κάθε μο οπό αυτές προσφέρει

και διαφορετικό πραβλήμοτο και προκλήσεις στροτηγικής που μπορούν να λυθούν μόνο με την σωστή τοκτική και εξυπνάδα από τους παίκτες. Για να επιλέξετε κάποιο στροτιωτικό σώμα αρκεί να τοπαθετήσετε τον δείκτη του mouse πάνω του και να ποτήσετε

το mouse button. Το επιλεγμένο πλέον σώμα θα είναι σημαδεμένο μέσω σε ένο τετράγωνα από δω και πέρα. Για να δώσετε την εντολή Move στην επιλεγμένη πάντα μονόδα, πηγαίνετε

ταν δείκτη του mouse σε οποιοδήποτε σημεία του πεδίου της μάχης, και ποτήστε τα πλήκτρο. Για να πυροβολήσει η μονόδα σας διολέξετε τα κατάλληλα icon για να δώσετε την γωνία που θέλετε και ύστερο ποτήστε τα εικονίδιο του fire. Μπορείτε όμως να περάσετε τα παιχνίδια στον αντίπολο παίκτη ανοπάσο στιγμή χωρίς να χρειαστεί να μετακινήσετε ούτε ένον από ταυς στροτιώτες σας.

Οπως μπαρείτε να φοντοστείτε ένα στρωτιωτικό σώμο κάθε φορά που δέχεται επίθεση ποθαίνει κόπαιες ζημιές. Οτον ο βαθμός ταυς φτάσει σε παλύ μεγάλο βαθμό αυτό κοτοστρέφεται και το σύμβολό του εξοφονίζεται οπό τον χάρτη επχειρήσεων.



## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

**T**α Operation ComBat χωρίζει την αθόνη σε δύο κύριο μέρη: Στο πάνω μισό έχουμε το Battlefield Terrain Map, ενώ στα κάτω μέρος έχουμε το τμήμα εκείνο που αναφέρεται σαν Control Panel. BATTLEFIELD TERRAIN MAP Αναπάσο στιγμή το ένα έκτα του πραγματικού χάρτη εμφανίζεται εδώ μεγενθυμένα, ενώ η κίνηση και οι επιθέσεις είναι εμπλαυτισμένες με κίνηση. Γενικά μόνο μο περιαχή που έχει κάποια μονόδα σας μπορεί να μεγενθυνθεί εκτός και ον έχε-

τε χρησιμοποιήσει οεροπορική υποστήριξη, οπότε οι εχθρικές θέσεις εμφανίζονται καθώς περνούν το οεραπλόνο σας. Το αρχικά μεναύ περιλαμβάνουν την δυνατότητα να διαλέξετε τον οντίπαλό σας ονάμεσο σε έναν όνθρωπο ποίκτη ή τον υπολογιστή. Αν διαλέξετε το computer τον αντίπολό σας πρέπει να δώσετε και το επίπεδα ικονοτητων του. Υστερα πρέπει να επιλέξετε την πλευρά με την οποία θα πολεμάτε, την επιλογή του σενορίου που σημοίνει τον οριθμό των εφοδιών, οντιπάλων και πυρομοχικών ενώ φυσικά αλλάζει και τα είδος των εχθρικών δυνάμεων.



# THE HUNT FOR RED OCTOBER™

**Κυνηγητό στά βάθη του Ατλαντικού. Κυνηγημένος από τους πρώην φίλους σας, Ρώσους και συμμάχους, μιά και ανήκετε στο σύμφωνο της Βαρσοβίας. Σκάφος σας ο κόκκινος Οκτώβρης, ένα σοβιετικό πυρηνικό υποβρύχιο, ίσως το μεγαλύτερο του κόσμου, και εξοπλισμένο με τα τελειότερα μέσα καθώς και με δύναμη πυρός ικανή να καταστρέψει διακόσιες πόλεις.**

## Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

**Η** περιπέτεια σας αρχίζει όταν καλείστε από το σοβιετικό στόλο να δοκιμάσετε αυτό το πανίσχυρο όπλο εναντίον των Αμερικάνων. Τότε αποφασίζετε ότι πρέπει να αιώσετε την ανθρωπότητα οδηγώντας το σκάφος στους αντιπάλους. Οι αμερικάνοι δύοπιτοι στέλνουν τον Jack Ryan της CIA να διοπιστώσει τις προθέσεις σας, και νο σας οδηγεί στην ελευθερία. Για να επιζήσετε



πρέπει να δουλέψετε πάνω σε πέντε επίπεδα. Πρώτο επίπεδο είναι η προσπάθεια πρωσαγείωσης του Ryan δίπλα στο σκάφος USS NTALLAS στο οποίο θα επιβιβαστεί για την ονέυρεση του κόκκινου Οκτώβρη, με σκοπό να σας δείξει το δρόμο για την ελευθερία. Προαοχή μη τον ρίξετε μακριά από το σκάφος και πρός θεού όχι πάνω στο υποβρύχιο. Δεύτερο επίπεδο είναι η πλοήγηση του αμερικονικού σκάφους μέσα από υποβρύχιους λαβυρίνθους, νόρκες και θαλάσσια τέρατα πρός ανοζήτηση του κόκκινου Οκτώβρη. Τρίτο επίπεδο, η προσπάθεια εποφής του μικρού βαθυσκόφους σας με το Ρωσικό υποβρύχιο, προαοχή είναι δύσκολο. Το τέτορτο και κρισμότερο ατόδιο, είναι η εμποδιση τον πυρηνικών όπλων να λειτουργήσουν μός και είχαν προγραμτιστεί. Το πέμπτο και τελευταίο επίπεδο περιλαμβάνει ή καλύτερα δείχνει την προαποθείδ σας να πλοηγείτε και να αώαετε τον κόκκινο Οκτώβρη οδηγώντας τον στο δικό σας ασφαλή ύδατα.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

**Ο** χειρισμός του είναι πολύ καλός και αρκετό πρωτότυπος, μός και θα βρείτε ότι η πλοήγηση του υποβρυχίου είναι ωραία και εύκολη. Ο χειρισμός γίνεται με το πληκτρολόγιο και με αναλογικό joystick αφού μιλάμε πόντο για PC. Μη σας ξεγελάσει όμως αυτό, οι κακουχίες είναι πολλές και χρειάζονται αταόλινα νεύρα. Η εισαγωγική οθόνη είναι όμογη σε ρεαλιστικό επίπεδο με υπέροχα χρώματα και υψηλή ευκρίνια, πράγμα που διοκρίνει όλο το game. Κάθε μία από τις οθόνες είναι κόπι το διοφορετικό. Μενού ευτυχώς δεν υπάρχουν οπότε δεν κουρόζεστε από την πολύ επιλογή και

την αναμονή φορτώματος του παιχνιδιού.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**α γραφικά του game είναι υπέροχα, όν και θα μπορούσαν να είναι καλύτερα απαρτίζονται από μικρό έως και τερόσπια sprites. Οι στατικές οθόνες είναι υπέροχες, ενώ τα κινούμενα graphics δεν παρουσιάζουν κονένα προβλημα. Τα υποβρύχια τοπία καλοαχεδιασμένα, και γενικό τα χρώματα δένουν πολύ το παιχνίδι. Η κίνηση είναι γρήγορη, ακόμα και για αργό μηχανήματα και δεν απόζει το sprites. Ο ήχος πολύ καλός θα λέγομε όριστος με ένα τέλειο μουαικό κομματι στην αρχή που προσθέτει πολλό στο game. Αυτό βέβαια για όαους διοθέ-

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	HUNT FOR RED OCTOBER
<b>HOUSE</b>	GRAND SLAM
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ATARI, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	5650
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

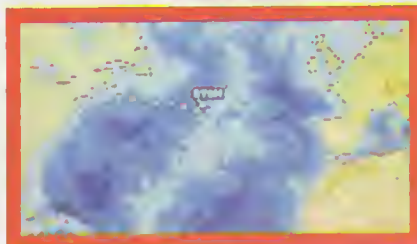
## ΓΕΝΙΚΑ

**Γ**ενικό ένο παιχνίδι πολύ διοφορετικό από το ομώνημο παιχνίδι ατρατηγικής, που θυμίζει κόπι από τα coin-ops. Ας μην ξεχνόμε ότι είναι το πρώτο game που έγινε μετό κινημοτογραφικό έργο.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>84</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>86</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>85</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>75</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>80</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>80</b>

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 80**

τούν μουσική κόρτο γιατί από το ηχείο ενός απλού PC μην περιμένετε και πολλά.





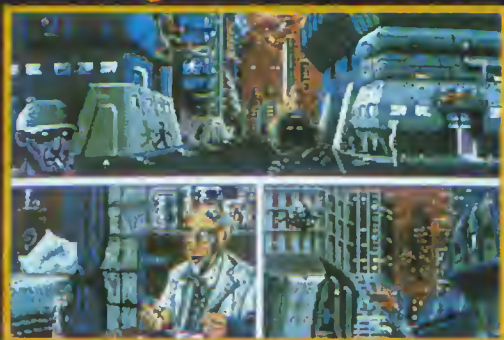
# BLADE

ΤΗ 22ος Αιώνας

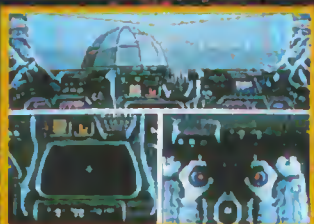
A  
THRILL  
ROLE PL  
ADVENT

Πρόκειται να ανακατευτείς με μία επικίνδυνη περιπέτεια. Το Γραφείο Αστρικής Συμφιλίωσης σε διάλεξε σαν ειδικό πράκτορά του.

Η αποστολή σου: Να βρείς κ' να καταστρέψεις τον Vrangon την διαβολική οντότητα που απειλεί τους ανθρώπους του πλανήτη Selenia.

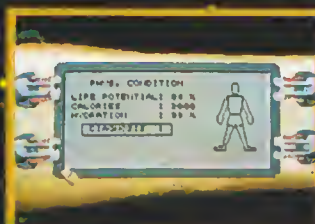


Το παιχνίδι δεν σου δίνει μόνο την δυνατότητα να συμμετέχεις στην ζωή άλλων χαρακτήρων αλλά κ' να ζείς στην πόλη του Terropolis.



► Πιλοτάρισε το DRAC, έναν πραγματικό τρισδιάστατο εξομοιωτή πτήσης.

Μάθε πως να χρησιμοποιείς το B.O.B., το προγραμματιζόμενο computer που έχει εμφυτεύσει στο χέρι σου



Εξερευνήστε πάνω από 110 διαφορετικά μέρη κ' συνάντησε χαρακτήρες από 7 διαφορετικά είδη.

Διασκέδασε την φουτουριστική ατμόσφαιρα που δημιουργείται από φανταστικά γραφικά κ' ηχητικά εφέ!



COMPUTER'S DREAM M

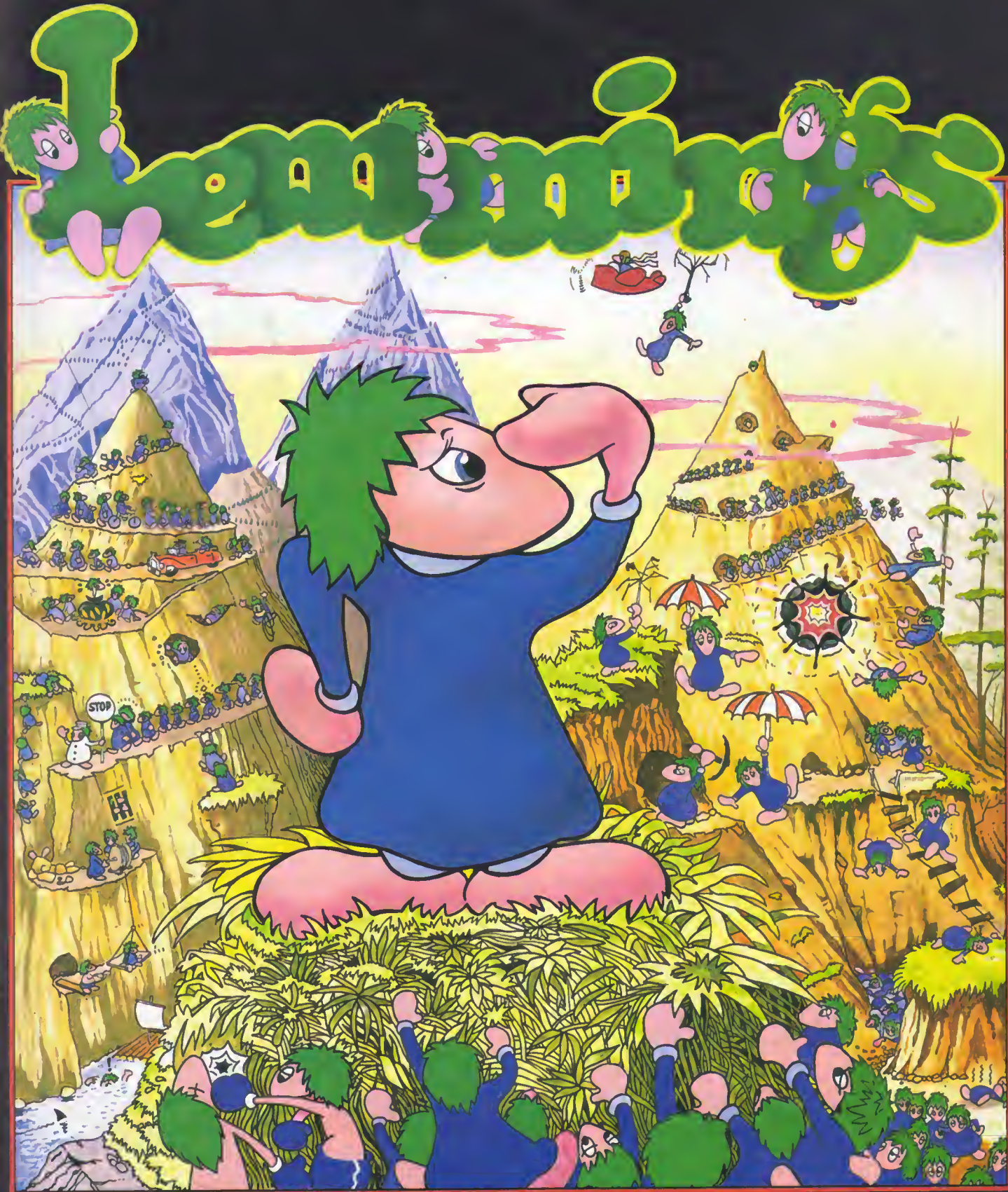
COMPUTERS  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

UBI SOFT

Entertainment Software

AMIGA - ATARI - PC - COMMODORE 64 DISK





Save the Lemmings-  
and



PSYCHOIDS

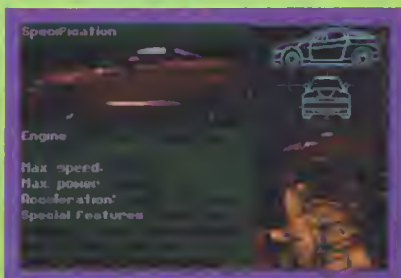
COMMODORE AMIGA,  
COMMODORE CDTV,  
ATARI ST AND PC COMPATIBLES





# Reviews

<b>TITΛΟΣ</b>	SUPER CARS II
<b>HOUSE</b>	GREMLIN
<b>FORMAT</b>	AMIGA
<b>TIMH</b>	4200
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS



**Π**ριν από έναν χρόνο ακριβώς είχαμε παρουσιάσει το Super Cars, ένα παιχνίδι που αν και δεν ήταν πρωτοποριακό (αφού είχαν προηγηθεί μερικά άλλα με τον ίδιο σχεδιασμό) αλλά έδειχνε ότι η Gremlin έμπαινε σοβαρά στον χώρο των αγωνιστικών αυτοκινήτων. Μετά από έναν χρόνο επιστρέφει καταξιωμένη με ένα πολύ καλό τεχνικά αλλά και από άποψη gameplay παιχνίδι.

## ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τελειώνουμε την παρουσίαση του παιχνιδιού, με μια αναφορά στα άριστα γραφικά του με τα πολλά χρώματα και τα καλασχεδιασμένα sprites καθώς και τα πλούσια backgrounds. Οι στατικές αθόκες αλλά και εκείνες που περιέχουν κόπια animation είναι καταπληκτικές. Ο ήχος είναι και αυτός παλύ καλός και το όλο σύνολο περιγράφεται σαν "ΜΙΑ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΤΕΧΝΙΚΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΕΝΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ". Αν θέλετε να περάσετε πολλές ευχάριστες ώρες, δεν έχετε καμμία δικαιολογία να μην το αγοράσετε.



**Η** κύριο διαφορά του δεύτερου μέρους των Super Cars από το πρώτο στηρίζεται σε δύο στοιχεία: το κατά πολύ βελτιωμένο γραφικά, και την δυνατότητα να ποίζουμε δύο ποίκτες ταυτόχρονα σε μια οθόνη χωρισμένη στην μέση. Το σενάριο στο οποίο στηρίζεται το gameplay είναι πάλι ενός αγώνος δρόμου όπου μετά από κάθε νίκη σας πρέπει να επενδύσετε το χρήμά σας: έτσι ώστε να εξοπλίσετε το αυτοκίνητό σας και να το επισκευάσετε ώστε να μπορείτε να συνεχίσετε τον αγώνα. Για να κερδίσετε αυτά τα χρήματα που χρειάζονται, αλλά και για να σας επιτραπεί να συνεχίσετε τον αγώνα πρέπει να είσοτε ενός από τους πέντε πρώτους που τερματίσουν, ενώ φυσικά δεν χρειάζεται να πούμε (τότε γιότι μος το λές; Σ.Αρχ) ότι παίρνετε περισσότερα χρήματα και βαθμούς όσο πιο κοντά στην πρώτη θέση βρίσκεστε...

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

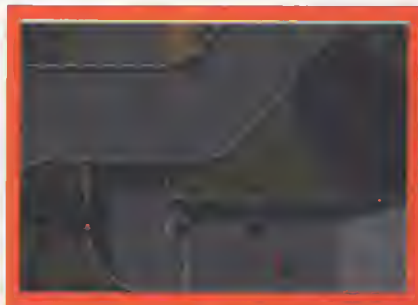
■ Εκινώντας το παιχνίδι θα βρεθείτε μπροστά σε ένα μενού, διαφανόμενο (μπήκε η άνοιξη ξέρετε) με τις εξής ενισχυμένες επιλογές:  
ο) Easy, Medium ή Hard, επιλογή του επιπέδου δυσκολίας στο οποίο θα ποίζετε. Δηλώνει εξάλλου και τον βαθμό εμπιστοσύνης που έχετε όταν εαυτά σας! Κάθε επίπεδο έχει επτά διαδρομές και στην αρχή φυσικά καλά θα ήταν να ξεκινήσετε από το εύκολο αφού οργότερο δυσκολεύουν όχι μόνον το επίπεδο αλλά και οι αντίπαλοι οδηγοί. Νο οναφέρουμε ακόμα ότι μπορείτε να διαλέξετε ονάμεσο σε τριών ειδών πίστες, με χάνι, χορτάρι και πέτρες! Κάθε είδος εδάφους οποιετή φυσικό και άλλο τράπο οδήγησης. Μπορείτε βέβαια να διαλέξετε ανάμεσα σε έναν ή δύο παίκτες. Ο χειρισμός με τα joystick είναι πάρα πολύ καλός και δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα απόκρισης αν βέβαια πρώτο κάνετε αρκετή εξάσκηση ιδίως στις στράφες. Αυτά και περνάμε στην οθόνη η οποία είναι μεγάλου μεγέθους και χωρίζεται σε δύο μέρη από μία κάθετη νοτή γραμμή και έτσι έχουμε δύο αγωνιστικούς χώρους, έναν αριστερά και έναν δεξιά αν ποίζουμε δύο παίκτες τουτόχρονα. Οι φωτογραφίες μας εξάλλου το δείχνουν καθαρά.

## ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

## ΚΑΙ ΑΓΟΡΑΠΩΛΗΣΕΙΣ

**Μ**ετά από κάθε αγώνα, θα βρεθείτε σε ένα τμήμα του παιχνιδιού που σας επιτρέπει να επισκευάσετε τις ζημιές του αυτοκινήτου σας, να το γεμίσετε πάλι με άπλα και φρέσκους πυραύλους για να είσαστε έτοιμοι για την επόμενη αναμέτρηση. Τοποθετήστε τον δείκτη του mouse πάνω σε όποια αντικείμενα

πιστεύετε ότι έχετε τα χρήματα για να αποκτήσετε ή όποια επισκευή νομίζετε ότι μπορείτε να κάνετε. Από την άλλη μπορείτε να



πουλήσετε τα απλικά συστήματά σας τα οποία είναι παλύ πια βελτιωμένα από το πρώτο μέρος και πλησιάζουν τα επίπεδα ενός shoot'em up με πυραύλους μπρος και πίσω από τα αυτοκίνητα, θερμικούς, άλλους που περιστρέφονται γύρω από τα αυτοκίνητα σας, νάρκες, ενισχυμένη θωρόκιση... Σε αριθμένα σημεία του παιχνιδιού υπάρχουν κόπια άτομα από διάφορους φαρείς τα οποία θα σας κάνουν ερωτήσεις και αν δώσετε την σωστή απάντηση θα ανέβουν οι πόντοι ή τα χρήματά σας.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>90</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>83</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>92</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>86</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>80</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>85</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>87</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>90</b>

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 87**



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	RANX
<b>HOUSE</b>	UBISOFT
<b>FORMAT</b>	AMIGA, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	5000
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**Ο** μηχανικός ήρωας των κόμικς τώρα και σε μορφή computer game, πάντα με το περίεργο χιούμορ του και τον σκληρό κόσμο μέσα στον οποίο οι κατασκευαστές του τον έχουν τοποθετήσει. Το ότι το παιχνίδι έχει γαλλική προέλευση δεν προκαλεί πλέον καμιά εντύπωση...



# RANX

## ΥΠΟΘΕΣΗ

**Ο** κόσμος του Ranx βρίσκεται σε κρίση (εδώ που τα λέμε και ο δικός μου τα ίδια). Μια τραμερρή ορώστειο, η Psychopeste (κάτι που θα μπορούσαμε να το μετοφρόσουμε οπλά σον ψυχοπονούκκο!) έχει ορχίσει νο οποδεκοτίζει τους ανθρώπους του πλονήτη. Στην Ρώμη (εκεί δίπλα στην Cinecitta) ο ποτέρος της Lubna (αγαπημένης του Ranx), διάσημος Ιταλός βιομήχανος, κατέχει το μαναδικά εμβόλια που θα σώσει αυτούς που έχουν προσβληθεί από την αρώστειο, η οποία σημειωτέον, έχει πάρει το όνομά της από το περίεργο



εξανθήματο που οπακταύν τα θύματό της. Fuchia (Φαύξια) λαϊπόν λέγεται η αρώστειο αυτή. Όπως μπορείτε να φανταστείτε, ο ήρωάς μας εμπλέκεται σε έναν ανελέητα αγώνα ενάντιο στον τυρονικά ποτέρο της Lubna. Πρέπει λοιπόν νο ποραδώσει τα Χ03

εμβάλιο στις Ηνωμένες Παλιτείες και οφού συμβεί αυτό θα πρέπει να επιστρέψει στην Ιταλία για να κοτακτήσει με τον ένα ή άλλα τρόπο την κορδιά της αγαπημένης του. Είναι δική σας οποσταλή να καταφέρετε να φέρετε σε αίσιο πέρας την απασταλή σας.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΘΘΘΝΗ

**Ο** χειρισμός του ήρωά μας γίνεται με τα joystick και οι κινήσεις του είναι πολλές: σκύβει και, μοζεύει οντικείμενα από το έδαφος, σπρώχνει και κλωτσάει, περποτάει αριστερά ή δεξιά, πηδάει στον αέρα με ύψος ονάλογο της τοχύτητας που έχετε, ενώ μπορείτε να πετάξετε και κάποιο οντικείμενο σε αρκετή απόσταση. Με γροθιάς σε ύποπτους και ονύποπτους ονθρώπου ολοκληρώνονται οι κινήσεις σας. Με συνδιοισμούς κινήσεων μπορείτε νο πετύχετε όλο οντά που αναφέρομε ενώ η οπόκριση είναι άμεση. Το παιχνίδι όμως είναι arcade adventure και έτσι στο κάτω μέρος της οθόνης μπορείτε νο ενεργοποιήσετε ένο μεναύ με τα οποία μιλάτε στους διάφαρους χαρακτήρες (ένα μεγάλη window εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης) και μπορείτε να κάνετε ερωτήσεις, προσβολές και απειλές που σε μερικές περιπτώσεις μπορεί να είναι οποτελεσματικές, να φωνόξει την πολεμική του κραυγή, νο γελόσει (πρόγμο που είναι πολλές φορές χρήσιμο σον διπλωμοτικό όπλο). Τέλος μπορείτε να δώσετε χρήματα. Διαρκώς

μπορείτε νο βλέπετε την κοτάσταση της υγείας σας, να σώσετε και να φορτώσετε ένα παιχνίδι και τέλος μπορείτε νο επισκευάσετε τον εαυτό σας ον έχετε μαζί σας το κοτάλληλο εργαλείο. Για να αυξήσετε την ενέργειά σας σος αρκεί οποιοδήποτε πηγή ενέργειας.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**ο γραφικά του παιχνιδιού είναι σε γενικές γραμμές μέτριο. Το sprites είναι το πιο οδύνοντο σημείο του παιχνιδιού κοθώς τους λείπει η λεπταμέρια. Αντίθετο το backgrounds είναι παλύ κολά και συλλαμβάνουν την ατμόσφαιρα του κόμικ.

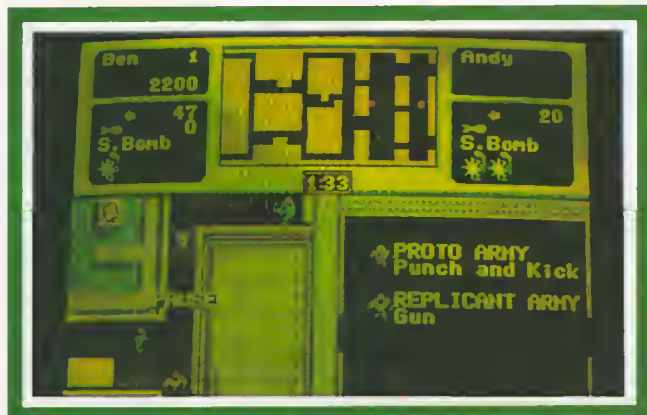
Το scrolling είναι παλύ καλό και σε μερικές περιπτώσεις υπάρχει επίφαση ενός 3D βάθους στα επίπεδα. Το animation είναι παλύ σωστό και προσθέτει ρεολισμό ενώ η ποικιλία των χρωμάτων δεν είναι στοθερή.

Ο ήχος δεν είναι καλός αλλά βρίσκεται τουλάχιστον σε εκείνο το επίπεδο που βοηθάει το gameplay. Ενο παιχνίδι που θα σας αρέσει ον θέλετε κάτι διοφορετικό.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>75</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>75</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>80</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>84</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>73</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>80</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>78</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>80</b>



# CRACKDOWN



**Τ**ο παιχνίδι εξελίσσεται το έτος 2048 στην Σοβιετική Ενωση. Εσείς ένας φοβερός κοτάσκοπος υπερεξοπλισμένος με όπλα τελευταίας τεχνολογίας, κατοφέρνητε με το υπερσύγχρονο αεροσκάφος σας να δησώσετε σε μιο μυστική βάση της ΕΣΣΔ. Τα πράγματα εκεί δεν είναι καθόλου εύκολα. Σε κάθε σημείο υπάρχει και κάποιος εχθρός, όπως ρομπότ, στρατιώτες και υπερσωματώδης στρατιώτες, που περιμένουν μια λάθος κίνηση σας. Προσοχή γιατί το τέλος έρχεται πολύ εύκολα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά εκπληκτικά. Εκπληκτικά σχεδιασμένα είναι και οι διάφοροι χοροκτήρες που υπάρχουν στο παιχνίδι. Τα χρώματα πλούσια και οι χρωματικοί συνδυασμοί που δημιουργούνται είναι πραγματικό εκπληκτικό. Η κίνηση του χαρακτήρα είναι αρκετά φυσική και ζωντανή. Γενικά το παιχνίδι διαθέτει ένα πολύ καλό animation (πράγμα συνηθισμένο για SEGA). Το παιχνίδι ακολου-

θεί αρκετά γρήγορους ρυθμούς, πράγμα που ονεβάζει κατά την γνώμη μου πολύ την ρεαλιστικότητά του. Το manual του παιχνιδιού δεν θα σας βοηθήσει καθόλου μιας και είναι εξολοκλήρου γραμμένο στα Ισπανικά (τυχοίροι μόνο όσοι γνωρίζουν

Ισπανικά). Με το που φορτώνετε το παιχνίδι μπροστά σας, θα σας εμφανιστούν δύο επιλογές.

Η πρώτη είναι για να αρχίσουμε το παιχνίδι (START) και η δεύτερη για να ρυθμίσουμε μερικά options (OPTIONS). Αν επιλέξετε την δεύτερη επιλογή θα έχετε την δυνατότητα να επιλέξετε σε τι Level θα παίξετε (Easy, Normal, Hard), πόσους χαρακτήρες θα έχετε (3-5) και τι μουσική θα θέλατε να ακούσετε. Το STRIDER διαθέτει πέντε διαφορετικές πίστες, που η μία διαδέχεται την άλλη. Η κάθε πίστα έχει διαφορετικό βαθμό δυσκολίας και διαφορετικά γραφικά. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι ικονοποιητικός και το animation δεν γίνεται καθόλου αργό, ακόμα και όταν υπάρχουν πολλά sprite στην οθόνη. Γενικά το παιχνίδι είναι αρκετά καλό και σίγουρα θα εντυπωσιάσει τους φίλους του είδους...

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>88</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>95</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>89</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>80</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>70</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>45</b>

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 86**

# STRIDER

**Α**ν σας αρέσουν παλιά τα arcade παιχνίδια που είναι πλούσια σε περιπέτεια, στην αθόνη τους γίνετε α χαμός, συνεχεία σφάζετε ανηπάλους και καταστρέφετε διάφαρα αντικείμενα τότε τα CRACK DOWN είναι αυτό που ψάχνετε.

Τα παιχνίδια πρέπει να σας είναι αρκετά γνωστό, μιος και έχει κυκλοφορήσει σε coin-op, Amiga, Atari, spectrum. Το σενάρια του παιχνιδιού είναι αρκετά γνωστό, εσείς έρνετε τα ρόλα του Ben ή του Andy και

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>STRIDER</b>
<b>HOUSE</b>	<b>SEGA</b>
<b>FORMAT</b>	<b>MEGA DRIVE CATRIDGE</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>10.000</b>
<b>TEST</b>	<b>SEGA MEGA DRIVE</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>ATHENS CLUB</b>

πρέπει να παλεμίσετε για την ελευθερία σας ανάμεσα σε χιλιάδες εχθρούς που, καθυστερούνται από τον Dr. K, περιμένουν την κατάλληλη ευκαιρία για να σας εξαλαθρεύσουν!.. Αντικειμενικός σας στόχος είναι να ταπαθετήστε στα κατάλληλα σημεία βόμβες και στην συνέχεια να διαφύγετε από τη μία και μοναδική έξοδο. Οι πίστες που διαθέτει το παιχνίδι είναι γύρω στις 16 και α απλυσμός αρκετά περιρισμένος. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Οι χρωματισμοί αρκετά καλοί και φωτεινοί και ταιριάζουν απόλυτα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Κάτι που πρέπει σίγουρα να αναφέραμε είναι το μέγεθος των sprite, το μεγεθός τους είναι αρκετά μικρό (πράγμα



όχι και τόσο συνηθισμένο για SEGA), αλλά αυτό τα επιβάλλουν οι ανάγκες του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια σας δίνει ακόμα την δυνατότητα μέσα από την επιλογή options να αλλάξετε τα Level του παιχνιδιού, τα credit, τα M.Gun, τα Cannon, το Super Bomb, τα Control, ταν ήχα. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός (φυσικό για SEGA) και σε πολλές φάσεις γίνεται αρκετά εντυπωσιακός. Με δύο λόγια τα CRACK DOWN είναι ένα καλό arcade παιχνίδι που σίγουρα θα πρέπει να δείτε...

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>96</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>97</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>89</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>70</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>70</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>45</b>

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 88**



# MICROPLAN

ΠΑΠΑΦΛΕΣΣΑ 16 (ΣΤΑΣΗ ΜΑΡΙΑ ΕΛΕΝΑ) ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ ΤΗΛ. 26.24.961

ΞΕΚΙΝΟΥΜΕ ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΜΑΣ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ Η/Υ ΚΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΑΥΤΗ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΠΟΥΘΕΝΑ

**ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ  
ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΗΣ MICROPLAN**

## COMPUTERS

ATARI 520 STE (TURBO PACK)	106.500
ATARI 1040 STE (EXTRA PACK)	129.000
AMIGA 500	117.000
AMIGA 500 + MONITOR STEREO	187.000
ATARI MEGA 2 + MONITOR SM124	250.000
ATARI MEGA 4 + MONITOR SM 124	332.000
ΟΛΑ ΤΑ PC/XT-AT ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ	

## ΟΘΟΝΕΣ

MONITOR ATARI COLOR SC1224	75.000
MONITOR ATARI B/W SM124	39.800
MONITOR PHILIPS 8832 COLOR	64.000
MONITOR PHILIPS 8833 STEREO COLOR	76.800

## ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 20	54.900
STAR LC 200 COL.	77.850
STAR LC 24-200 COL.	116.500
PANASONIC ΑΠΟ	44.800

MOUSE ATARI  
AMIGA - PC  
8.500

## ΔΙΣΚΕΤΕΣ

JVC 3,5	195
NONAME 3,5	140
TDK 3,5	235
FUJI 3,5	240
JVC 5,25	100
TDK 5,25	150
FUJI 5,25	150

ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΟΙ ΓΝΩΣΤΕΣ ΜΑΡΚΕΣ ΣΕ  
SPECIAL TIMES

JOYSTICKS QUICK SHOT  
ΑΠΟ 800ΔΡΧ

DRIVE 3,5 - 5,25 ΓΙΑ  
ATARI ST - AMIGA - PC  
GOLDEN IMAGE

ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ - ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ - MOUSE PAD - ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ -  
PRINTERS - STAD - ΚΑΛΩΔΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ  
ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ MOUSE - JOYSTICKS - ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ΚΑΙ ΧΙΛΙΑ ΑΚΟΜΗ  
ΕΙΔΗ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΜΟΝΟ ΕΜΕΙΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ...

# MICROPLAN

**ΑΝ ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΑΣ ΕΧΕΤΕ ΜΕΓΑΛΕΣ  
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΘΕΛΕΤΕ ΣΥΝΕΧΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ...**

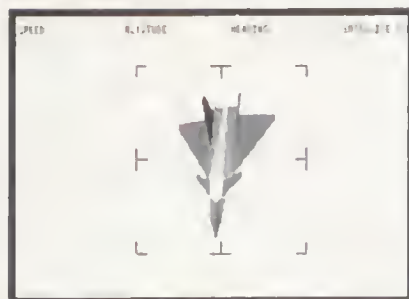
**ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.**

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ  
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ





<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	F-29 RETALIATOR
<b>HOUSE</b>	OCEAN
<b>FORMAT</b>	AMIGA, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	4200
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE



**Ο** πιο γνωστός εξομοιωτής αεροπλάνων, τώρα και στους συμβατούς!!! Ναι, είναι η καθαρή αλήθεια όπως επίσης ότι το παιχνίδι είναι εξαιρετικά καλό και θα λέγαμε μάλιστα ότι φτάνει ορισμένες φορές τα επίπεδα μιας Amiga!! Πώς, δεν το πιστεύετε; Διαβάστε το κείμενο που ακολουθεί και θλείψουμε:



## ΓΙΑ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ

### ΥΠΟΘΕΣΗ

**Μ**ια νέα γενιά αεροπλάνων κάνει την εμφάνισή της στους αιθέρες των συμβατών! Τα F22 και F29 που δίνουν ένα μήνυμα ειμαιότητας στους αντιπάλους σας. Μια ολόκληρη ομάδα από πιλότους εκπαιδεύεται ειδικά για τα σκάφη αυτά σε όλων των ειδών τις αποστολές, από επιθέσεις εδάφους μέχρι καταστροφή εναέριων ραντάρ. Εσείς είστε ένας από αυτούς τους πιλότους και σκοπός σας είναι να αποδείξετε την ικανότητά σας σε όλες τις αποστολές.

### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΟΘΟΝΗ

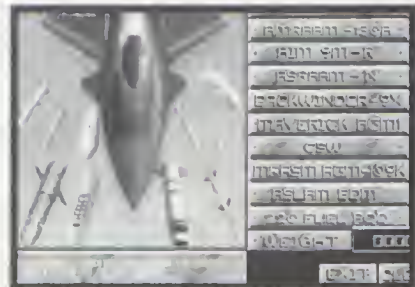
**Ο**πως μπορείτε να φανταστείτε, αφού βριοκάμαστε σε ένα flight simulator ο χειρισμός είναι σχετικά παλύπλακας. Γύρω στα 30 πλήκτρα χρησιμοποιούνται και διαλέγετε το αεροπλάνο της αρεσκείας σας με το πάτημα ενός από αυτά. Η οθόνη του παιχνιδιού είναι αρκετό μεγάλη και δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα στην απόκριση των πλήκτρων αφού και στα PC η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων από το πληκτρολόγιο είναι εξαιρετική. Υπάρχει ακόμα ένας χάρτης όπου μπορείτε να δείτε τους στόχους της κάθε αποστολής για τις οποίες θα μιλήσουμε αναλυτικότερα παρακάτω. Φυσικά, πρέπει να δομάσετε την δυσκολία της απογείωσης, να αντέχετε τις δυνάμεις τις επιτάχυνσης, και αφού συνηθίσετε τα διάφορα όργανα του σκάφους πρέπει να κάνετε μια άσκηση προσγείωσης, πράγμα που δεν είναι τόσο εύκολο.

### ΟΠΛΙΣΜΟΣ

**Ο**πλισμός είναι ένα από τα δυνατό σημεία του παιχνιδιού αφού σας επιτρέπεται να διαλέξετε ανάμεσα σε εννέα ειδών πυραύλους και φυσικό το πολυβόλο σας που δεν προσφέρεται πλέον στις σύγχρονες αερομαχίες.

### ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

**Δ**εκάδες αποστολές υπάρχουν που μπορούν να ικανοποιήσουν όλα τα γούστα αλλά και τις απαιτήσεις της κάθε επαχής (ξέρετε εσείς, άπου ξεραπάσει α επόμενος πάλεμος και τα τηλεοπτικό κανάλια κό-



νουν την περιοχή εθιοτική). Ετσι έχουμε κάποιες "ειρηνικές" αποστολές στον Ειρηνικό Ωκεανό, στην Μέση Ανατολή (φυσικό), και στην Ευρώπη που περιέργως περιέχει και τα περισσότερα σενάρια...

### ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

**Ε**να πολύ καλά manual συναδεύει τα παιχνίδια που δεν είναι όμως ανάλογα άλλων εξομοιωτών που κυκλοφορούν στην αγορά ούτε υπάρχει ένα keyboard layout. Μια πολύ καλή προσοπεία από την Ocean που δεν μας είχε συνηθίσει σε τέτοιου είδους παιχνίδια.

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι στο PCs είναι πραγματικό εντυπωσιακό και ανάλογο με την κάρτα που έχετε μπορεί να φτάσει ακόμα και το επίπεδο της Amiga. Εκεί που ξεχωρίζει το πρόγραμμα είναι στην τοχύτητα που ακόμα και σε πολύ αργά μηχανήματα είναι τρομερά γρήγορο. Ο ήχος δεν λέει πολλά πράγματα εκτός και αν χρησιμοποιείτε κάποια ειδική κάρτα ήχου. Για μια ακόμα φορά η Ocean επιβεβαιώνει το πόσο μεγάλη εταιρία είναι και ότι έχει αποφασίσει να σχοληθεί σοβαρά με την αγορά των συμβατών.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>91</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>93</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>89</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>87</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>81</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>83</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>90</b>

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 85**



# TOYOTA CELICA GT

■ ονά ή Gremlin σε ένα παιχνίδι που δεν ■ χρειάζεται ανατάσεις. Το γνωρίσαμε ■ από την έκδοση της Amiga με το φοβε- ρά digitised αυτοκίνητο και το χέρι με το γά- ντι που ελέγχει το αυτοκίνητο. Η Gremlin όμως είναι μια εταιρία που ανέκοθεν είχε ιδιαίτερη συμπάθεια στον CPC. Αρκεί να θυ- μηθούμε την εξαιρετική δουλειά που είχε κά- νει τέσσερο χρόνια πριν στην σειρά των Monty και πριν από ένα χρόνο πάσο τέλειο μετέφερε στον οκτάμπιτο το Shadow of the Beast της Psygnosis. Αφού λοιπόν το Toyota Celica είναι κατά πολύ ευκολότερο από το Beast πρέπει και η έκδοση να είναι πολύ κο- λή. Πραγματικά, έχουν διατηρηθεί όλα εκείνα



το στοιχείο που κάνουν το παιχνίδι να ξεχω- ρίζει: Κατόρχην ξεκινάμε με μια πολύ κολή ψηφιακή στοτική οθόνη που εντυπωσιάζει ενώ μέσα στο παιχνίδι βλέπουμε και πάλι την προσφιλή τακτική της Gremlin στον Amstrad να χρησιμοποιεί μεσαίο και υψηλό mode ανά- λυσης ταυτόχρονα, κάνοντας το παιχνίδι εξί- σου ικονοποιητικό οπτικά τόσο στο πράσινο όσο και στο έγχρωμο μόνιτορ. Ο χειρισμός έχει πορομείνει αυτός της Amiga με το αρχι-

κό μενού επιλογής αυτοματων η χειροκίνη- των ταχυτήτων, δυσκολίας, ευαισθησίας του χειριστηρίου, ανάποδου τιμονιού, πρακτικής εξόσκησης η κοτειθειαν αγώνα, μέχρι και το κλειδωμα είναι το ίδιο, μέσω του manual. Η εμφάνιση του παιχνιδιού στην οθόνη είναι πολ- ύ πετυχημένη και κυρίως το πρόγραμμα εί- ναι πολύ γρήγορο, τόσο που δύσκολο θα κρα- τάτε το αυτοκίνητο μέσα στον δρόμο. Αν και δεν "φαντάζει" εντυπωσιακό, είναι το καλύτε- ρο racing game για τους CPC που έχει βγει τον τελευταίο καιρό. Σας ορκίζομαι στην ζωή του Amstrad μου...

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	TOYOTA CELICA GT
<b>HOUSE</b>	GREMLIN
<b>FORMAT</b>	8 BIT
<b>ΤΙΜΗ</b>	3200
<b>TEST</b>	AMSTRAD 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	85
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	87
<b>ΗΧΟΣ</b>	76
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	87
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	80
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	80
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	90
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	85

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 86**

## LEMMINGS

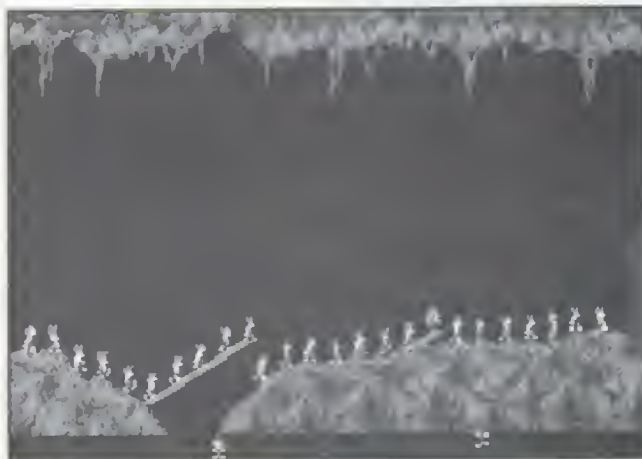
**Ε**ΠΙΤΕΛΟΥΣ!!!! Το παιχνίδι που καθιερώνει την Psygnosis στον χώρο του φοβερού gameplay ήρθε και για τους συμβατούς. Πρέπει λοιπόν να σώσετε τους μικρούς μας φίλους από τον σιγουρο θάνατο που παραμονεύει παντού.

Το παιχνίδι οος είναι φυσικά γνωστό από την έκδοση για Amiga και δεν χρειάζεται να πούμε τίποτ' άλλο γύρω από την υπόθεση. Εκείνο που ενδιαφέρει είναι το gameplay φυσικό και η τεχνική άποψη.

Το παιχνίδι παίζεται σε όλους τους συμβατούς ονεξάρτητο από την κάρτα γραφικών. Σε CGA δύστυχώς το γραφικό του background είναι οπαράδεκτο ενώ το sprites είναι ορκετό καλά.

Στην EGA δεν έχουμε τρομερή βελτίωση αλλά σε VGA το παιχνιδάκι είναι σε επίπεδα Amiga.

Το εκπληκτικό είναι η τοχύτητα του παιχνιδιού που δεν χάνει σε τίποτο από την 16-bit τρομερή Amiga. Ακόμο και το scrolling είναι υπέροχο στο PCs και πολύ γρήγορο. Ο



ήχος οκάμο και με την καλύτερη κάρτα ήχου υστερεί σε σχέση με την Amiga λόγω έλλειψης digitised ήχων, αλλά η μουσική του είναι φοβερή. Οσο για το gameplay τί να πούμε όταν έχει διοτηρήσει όλο το επίπεδο και τον διοχωρισμό τους σε β ο θ μ ι δ ε ς δυσκολίας. Το σύ- στημο με το pas- swords ισχύει και εδώ. Θο χρειο- στείτε βέβαιο μου- σε για νο οπολού- σετε το τέλειο αυτό παιχνίδι αλλό αξίζει τον κόπο.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	LEMMINGS
<b>HOUSE</b>	PSYGNOSIS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ATARI PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	4900
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	80
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	92
<b>ΗΧΟΣ</b>	82
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	89
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	95
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	83
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	95
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	90

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 91**





# TIPS 'N' TRICKS

Αγαπητοί φίλοι στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή.

Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!

Η διεύθυνση μας είναι:  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.

Σπάρτης 75, 124 61

ΧΑΙΔΑΡΙ

Για τη στήλη

"TIPS 'N' TRICKS"

# AMIGA



## CURSE OF RA

Κωδικοί που έχουν βγεί με αίμα, για να βοηθηθούν οι υπόλοιποι μάγκες που βασανίζονται. Αυτά μας λέει ο φίλος μας Εμμανουήλ Νίκος, από τα Λουτρά Αιδηψού.

2 YIG	26 AMARTH	50 64738	74 NGRANEK
3 CTHULHU	27 THARGELION	51 64802	75 CATHURIA
4 LOVECRAFT	28 MAUGRIM	52 NIBELUNGEN	76 ENTROPIE
5 TOMMYKNOCKERS	29 MEREMONT	53 HAGEN VON	77 HEISSENBERG
6 WATCHERS	30 CAERWEDDIN	54 DONAR	78 LAPLACE
7 MIDCARD	31 STAHLRATTE	55 SKIDBLADNIR	79 SONA NYL
8 UNICORN	32 MANDELBROT	56 DAGON	80 DIFERENTIAL
9 ISIS	33 VONKUCH	57 SLOMOTSKI	81 INTEGRAL
10 MIDNIGHT	34 CHRISTUS	58 CULLINANE	82 HYPERZYKLUS
11 KAZGAROTH	35 JEHOVA	59 ARTAMYRDHIN	83 APFELMANN
12 MISCATONIC	36 92E2JMP 92E2	60 ANNAMAGDALENA	84 CHAOS
13 THORBADIN	37 RAWHEADREX	61 PHILLIP EMANUEL	85 DYAKHEE
14 MISHAKAL	38 HELLRAISER	62 GRACELAND	86 DENDRIT
15 ABANASINIA	39 PINHEAD	63 JOLLY ROGER	87 NEURON
16 AZATHOTH	40 DEVPAC	64 GET FUNKY	88 PANKREAS
17 AKALLABETH	41 EINSTEINIUM	65 TWILIGHT	89 PANAKREA
18 SILMARILLION	42 PROTACTINIUM	66 DRAGONLANCE	90 UNORDNUNG
19 DRAUG	43 PROMETHIUM	67 HATHEG LA	
20 SANDARIN	44 JSBACH	68 IN QUANOK	
21 OSSIRIAND	45 TOCCATAETFUGA	69 KIRAN	
22 MITHRIL	46 BRANDENBURG	70 OUKRANOS	
23 GLAURUNG	47 COLONIACLAUDIA	71 THRAN	
24 ELBERETH	48 VOLGARDEN	72 ULTHAR	
25 THORON	49 TERRA	73 THALARION	

Και μερικά τράκια από τον φίλο μας Στέφανο Παπαμιχαήλ.



## AWESOME

Αν έχετε πρόβλημα με τις μάχες, τότε περιμένετε να εμφανιστεί η cargo/energy level εικόνα, και μετακινήστε τον κέρσορα στην πάνω αριστερή γωνία, και πατήστε fire και +(από το πληκτρολόγιο) ταυτόχρονα. Η οθόνη θα κάνει μιά λάμψη, και θα έχετε άπειρες ζωές και ασπίδες.



## GREMLINS II

Στο hi-score table, δώστε SINATRA για άπειρες ζωές.



## NITRO

Αντί για όνομα δώστε MAJ, και θα έχετε άπειρα καύσιμα, και λίγο παραπάνω cash.



## CHAOS STRIKES BACK

α) βρείτε έναν δράκο β) ρίχτε το spell Mon Zo Gorsar γ) πατήστε Esc δ) κρατώντας το αριστερό Alt, γράψτε:

**LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN**

ε) ξεπαγώστε το παιχνίδι, και σηκώστε τον δράκο στ) πάρτε το Bonus Weapon που αφήνει, και ταυτόχρονα η ομάδα σας γίνεται ATPΩTH.



# AMSTRAD

Απο τον φίλο μας Μιχάλη Ρουμελιώτη, είναι τα tips που ακολουθούν.

## CHASE H.Q.

Κάντε define keys, και ορίστε ως πλήκτρα τα SHOCKED, και μετά πατείστε return, για να εμφανιστεί το test screen. Τώρα ξαναδιαλέξετε που εσείς θέλετε. Όταν τρέχει το παιχνίδι πατώντας τα πλήκτρα 1,2,3,4 θα συμβούν μερικά όμορφα πράγματα. Πατώντας το 1 αρχίζετε την πίστα απο την αρχή, το 2 περνάτε στο επόμενο level, 3 βλέπετε την τελική οθόνη, 4 έχετε ένα credit επιπλέον.



## BACK TO THE FUTURE II

Αν θέλετε να περάσετε ανώδινα στο επόμενο επίπεδο, πατείστε το πλήκτρο ESC.

## DYNASTY WARS

Αν βιάζεστε να περάσετε στην επόμενη πίστα, πατείστε όσα πλήκτρα περισσότερα μπορείτε, και θα περάσετε γρήγορα και ήσυχα στο επόμενο επίπεδο. Αυτό μπορείτε να το επα-  
ναλάβετε όσες φορές θέλετε.

## GHOSTBUSTERS II

Κάντε "rause" και γράψτε "AYKROYD". Με αυτόν τον τρόπο θα αποκτήσετε σκοινί που δεν κόβεται.

## TURRICAN

Όταν αρχίσει το παιχνίδι, τρέξτε τέρμα αριστερά, και κάντε ένα άλμα. Αμέσως θα πάρετε μία extra life και άπειρα

continue.

## FLYING SHARK LISTING

```
10 REM AN INTERESTING USE FOR INKEY $
20 CLS
30 PRINT " INFINIVE LIVE: FLYING SHARK
40 PRINT " POKE'S BY GEORGE & SOFI"
50 PRINT " HACK BY-STE USERS"
60 PRINT " 6 CANAL'S TO SOUND!"
70 PRINT " NO MORE COMMODORE"
80 PRINT " ONLY FOR USER MAGAZINE"
90 PRINT " PRESS ANY KEY TO CONTINUE"
100 IF INKEY$ = " " THEN 100
110 CLS
120 MODE 0: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,26: LOCATE 5,10:
PRINT " USER MAGAZINE "
130 J = BF00
140 READ AS : IF AS = "END" THEN CALL 8 BF0B
150 POKE J,VAL ("8" =AS):J =J+1: GOTO 140
160 DATA 53,4C,41,50,20,20,20,2E,20,20
170 DATA 20,06,0B,21,00,BF,11,00,D0,CD
```

## BEYOND THE ICE PALACE

Πηγαίνετε στα εξής track:

```
TRACK 9,
SECTOR 6A,
ADDRESS 0157 TRACK 11,
SECTOR C2,
ADDRESS 0005 TRACK 10,
SECTOR C5,
ADDRESS 0066
```

Σε αυτά τα σημεία, βρείτε τα 3E, 09, 32 και κάντε τα 3E, 00, 32. Αποτέλεσμα: ..άπειρες ζωές.

## NAVY MOVES

Σε ένα από τα computer, δώστε DERD, και έχετε άπειρες ζωές.

## SUPER CYCLE

Στα σημεία:

```
TRACK 13, SECTOR C1, ADDRESS 0098 TRACK 2,
SECTOR C3, ADDRESS 0191 TRACK 12, SECTOR C6,
ADDRESS 0196 TRACK 12, SECTOR C8, ADDRESS 0098
TRACK 12, SECTOR C7, ADDRESS 0136
```

Σε κάθε σημείο υπάρχει ένα 3D. Κάντε το 00 και... πολύ-πολύ ενέργεια.

Τα παραπάνω listings, απο τον φίλο μας Γιώργο Καρατζά.

Χίλια ευχαριστώ.



# EASYTECH2



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ  
& ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

## ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗ ΝΙΚΑΙΑ

Π. ΡΑΛΛΗ 170 (ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΤΟ ΚΡΑΤΙΚΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ)  
ΕΝΑ ΝΕΟ ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΤΗΣ EASYTECH  
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΤΩΝ ΠΕΛΑΤΩΝ ΜΑΣ  
ΚΑΙ ΣΤΑ ΝΟΤΙΟΔΥΤΙΚΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ.  
ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΑΥΤΗ  
ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ  
ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ  
ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ  
ΚΑΙ ΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

### ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

ΜΟΝΤΕΛΟ	ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ	ΔΟΣΕΙΣ
AMIGA 500	40.000	6 X 15.500
ATARI 520 STFM	35.000	5 X 14.000
ATARI 520 STE	40.000	6 X 13.500
ATARI 1040 STE	55.000	6 X 16.000
VDR PC XT- 12 VGA	60.000	6 X 15.000
VDR 286-12 VGA	100.000	6 X 20.000

### ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

ΜΟΝΤΕΛΟ	ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ	ΔΟΣΕΙΣ
AMIGA 500	30.000	6 X 13.000
ATARI 520	30.000	5 X 11.000
ATARI 1040	30.000	6 X 13.500
PC ΔΙΑΦΟΡΑ	35.000	5 X 14.500
AMSTRAD 6128 GR	45.000	
AMSTRAD 6128 COLOR	75.000	
COMMODORE 64	20.000	

Δ. Σ.

Π. ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΗΛ. 4965511

# SEGA MASTER DRIVE

Απο την οναγνώση μας Σωτήρη Πονογιωταρόπαυλα, μερικά κόλπα για το παιχνίδι της SEGA. Ευχορισταύμε και περιμένουμε και άλλα.



## ENDURO RACER

Ποτώντος προς το πίσω και αφήνοντας το D-BUTTON, στα jumps πηδάτε χωρίς να χάνετε τοχύτητα.



## DOUBLE DRAGON

Στην αρχή της 4ης πίστος, υπάρχει μία μπλέ πύλη. Πηγαίνοντας εκεί κάνετε 10 reverse kicks. Άπατέλεσμο έχετε άπειρα credits.



## GOLDEN AXE

Γιο νο συνεχίσετε μετά την οντίστροφη μέτρηση, ποτείστε προς τα πάνω και δύο πλήκτρα fire.



## GREAT FOOTBALL

Τρέχοντας διογώνιο προς το τέρμο, απαφεύγετε όλους τους αντιπάλους σας.



## ALTERED BEAST

Οτον βγει το GAME OVER, 4 φορές κάντε τα εξής: 1η φορά: Ποτήστε πάνω αριστερά και το δύο πλήκτρα fire για συνέχεια

2η φορά: " κάτω αριστερά " " " " "

3η φορά: " κάτω δεξιά " " " " "

4η φορά: " πάνω δεξιά " " " " "



## VIGILANTE

Ποτήστε πάνω αριστερά και το δύο πλήκτρα fire, ότον εξοφονιστεί το μήνυμα SEGA, γιά νο επιλέξετε την πίστα οπο την οποίο θέλετε ν'αρχίσετε.



## R-TYPE

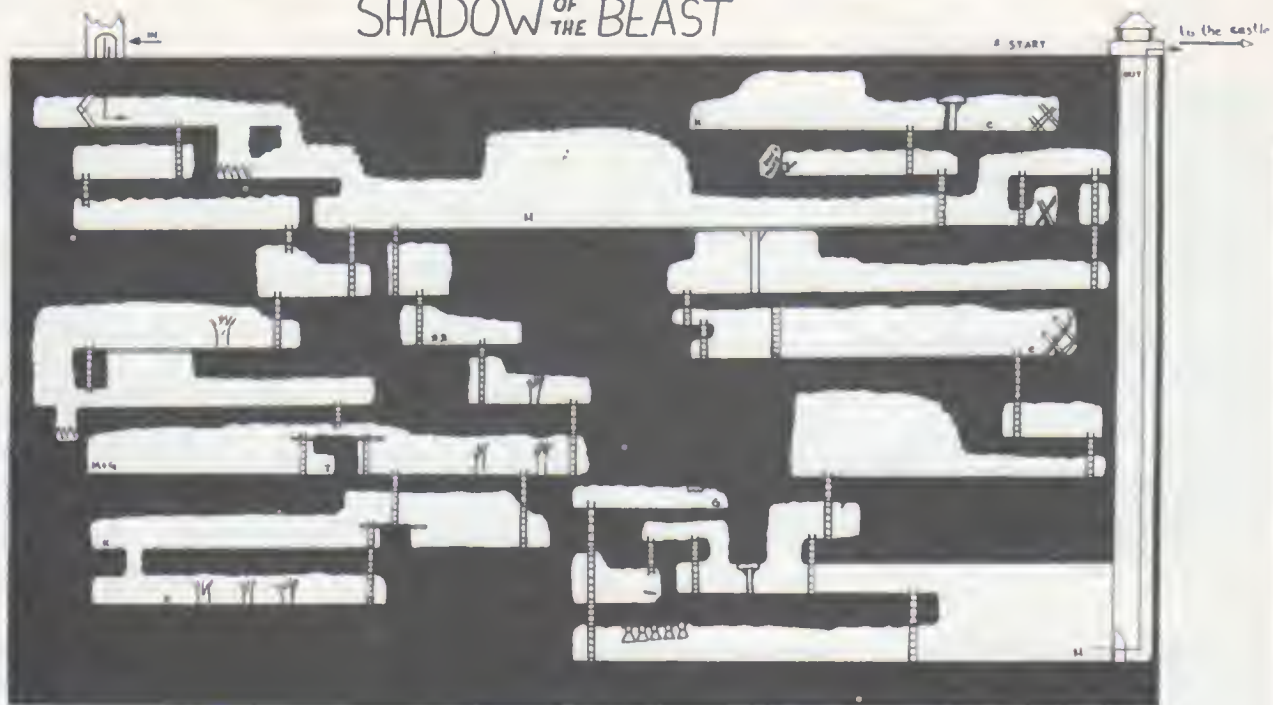
Γιο νο σκατώσετε τον ουτακράτα BYDO, στην τελευταίο πίστο οφού ρίξετε το droids μέσα στα στόμο του, κατεβείτε κάτω, και πηγίνετε όσο πιο δεξιά μπορείτε πυραβαλώντος συνέχεια.

Να προσέχετε τα πράσινα εξωγηνάκιο, ενώ το οστεράκιο δεν μπαρούν νο σας πλησιόσουν σ'εκείνη την θέση.

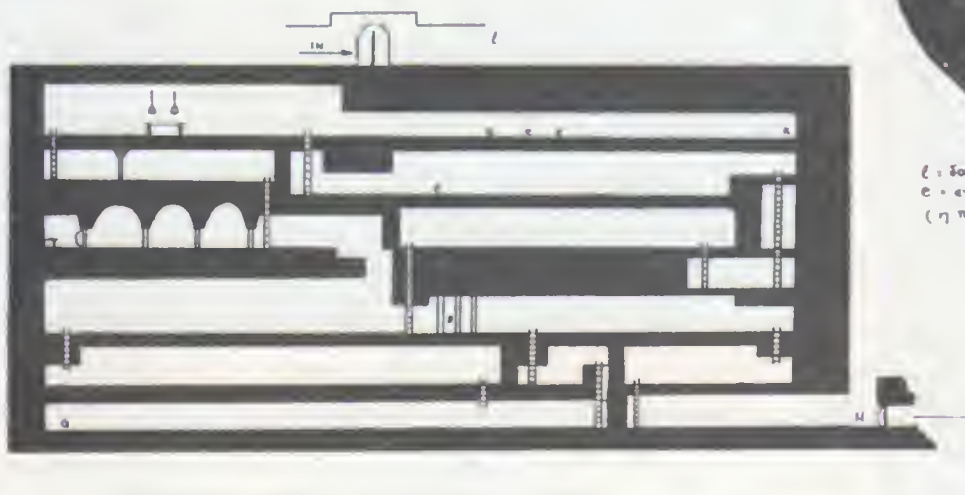
Και τέλος χωρίς να βάλετε παιχνίδι, κρατείστε το joystick έταιμα, ώστε όταν ανοίξετε το sega σας να πατήσετε τα δύο πλήκτρα και πάνω οριστερά για να βγείτε σε έναν λαβύρινθο παιχνίδι.



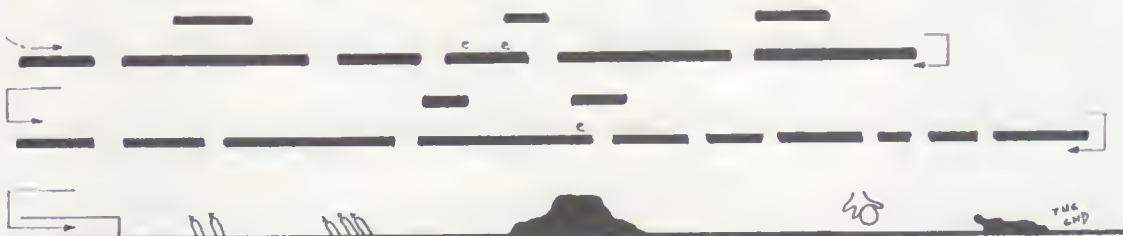
# SHADOW OF THE BEAST



P = ενορχηστρικό Μ = τερματικό G = όπλο T = τηλεμεταφορέας (στο σημείο \*\*)  
 K = κλειδί  
 (την επιγραφή "don't touch" αφηνόgate την και ακουφίgate το βολύβο ώστε να κατεβεί)



L = δαδο  
 C = ενορχηστρικό G = όπλο M = τερματικό  
 (η πιέτα ξεκινά στο σημείο \*)



ΣΧΕΔΙΑΣΗ: Β. ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ  
 Κ. ΚΑΝΤΕΡΕΣ





Σ Ο

Ε 9 Χ Ε 1 Ρ 1 4 1 0

Λίγο μετά τη κυκλοφορία του πρώτου Kick Off ( αλήθεια, ποιος το θυμάται αυτό τώρα ειδικά που υπάρχει το Final Whistle !!! ) πολλός κόσμος είχε ζητήσει από την Anco τη κυκλοφορία ενός ποδοσφαιρικού προγράμματος σε στυλ μάντζερ. Έτσι επιστρατεύθηκε ο δημιουργός του Kick Off ο Dinno Dinni, και γέννησε το Player manager. Στην Αγγλία ο κόσμος το υποδέχτηκε με ενθουσιασμό, μια κι εκεί είναι της μόδας τέτοιου είδους προγράμματα. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε και στη χώρα μας με ανάλογη επιτυχία. Η έλλειψη τέτοιων προγραμμάτων όμως, και η σχετική απειρία του Ελληνικού κοινού είχαν σαν αποτέλεσμα να δυσκολευτούν πολλοί χρήστες με το Player manager. Γι'αυτό κι εμείς εδώ, πιστοί στο ραντεβού μας θα προσπαθήσουμε να βοηθήσουμε όλους εσάς που αντιμετωπίσατε παρόμοια προβλήματα.

# PLAYER MANAGER



**Τ**α πρώτα και πιο σπουδαία πράγμα που πρέπει να κάνετε, είναι να φτιάξετε μια παλύ καλή ομάδα. Έτσι, ακριβώς από την αρχή πουλείστε όλους τους κακούς παίκτες. Μην αγοράζετε κανένα που να μην έχει συμβόλαιο. Ο καλύτερος τρόπος να κάνετε μία φαβερή ομάδα είναι να αγοράσετε παλλαύς νέους παίκτες. Παλλάι απ'αυτούς θα βρεθούν αργότερα με κρυφές ικανότητες, αλλά πάνω απ'άλα σας στοιχίζουν φτηνά. Ένα άλλα πράβλημα που θα συναντήσετε στην αρχή του παιχνιδιού είναι ότι οι άπειροι παίκτες δεν θα μπορούν να κρατήσουν τα πρασωπικά τους πραβλήματα μακριά από

τα παιχνίδια και θα χαλάνε τη συναλική απόδοση της ομάδας. Ένας καλός τρόπος γιά να ανταπεξέλθετε σ'αυτό είναι να τους δίνετε που και που καμιά άδεια, ώστε μετά να πέφτουν με τα μαύτρα στη μπάλλα. Επίσης, αν κάποιος παίκτης έχει μειωμένη απόδοση συχνά, ρίχτε μια ματιά στα χαρακτηριστικά του. Ίσως δεν παίζει στη κατάλληλη θέση ανάλαγα με τις ικανότητες του. Έτσι, αν του αλλάξετε θέση μπορεί η απόδοση του ν'ανέβει κατακόρυφα. Εχοντας μία καλύτερη ομάδα από την ομάδα του αντιπάλου σου, δεν σημαίνει απαραίτητα ότι θα κερδίσεις. Έχει μεγάλη σημασία τα πόσα καλός είσαι στα να



# Σ Ο Υ Κ Α Λ Ο Υ... Π Α Ι Κ Τ Η



Name	Player
Position	Midfield
Age	25
Height	180 cm
Weight	81 Kg
Pace	101
Dexterity	106
Stamina	128
Resilience	149
Temperament	143

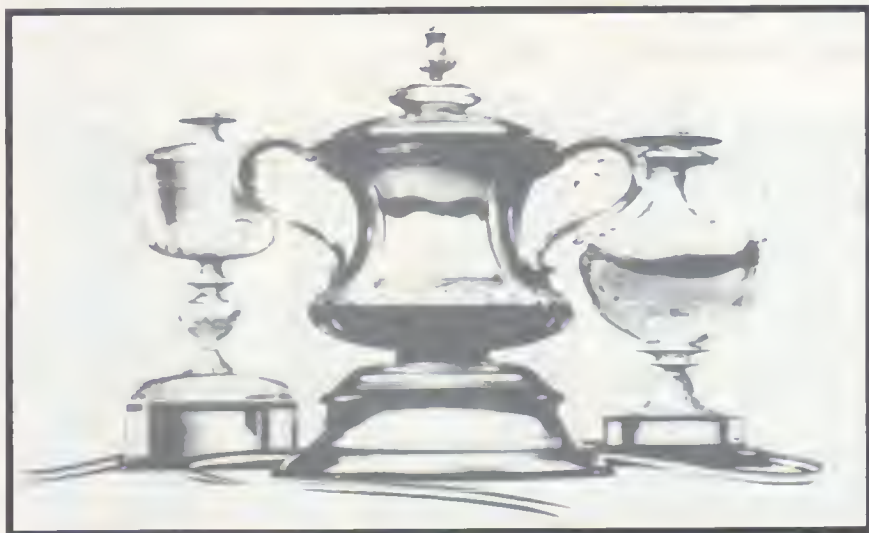
Skills	
Passing	100
Shooting	100
Heading	100
Freekick	100
Goalkeeping	100

History	
1991	100
1992	100
1993	100
1994	100
1995	100
1996	100
1997	100
1998	100
1999	100
2000	100
2001	100
2002	100
2003	100
2004	100
2005	100
2006	100
2007	100
2008	100
2009	100
2010	100
2011	100
2012	100
2013	100
2014	100
2015	100
2016	100
2017	100
2018	100
2019	100
2020	100
2021	100
2022	100
2023	100
2024	100
2025	100
2026	100
2027	100
2028	100
2029	100
2030	100

παίζεις Kick Off. Αν πράγματι είσαι πολύ κολός, τότε σίγουρα σε συμφέρει να ποίζεις τους αγώνες. Αλλά αν δεν είσαι (κι αυτό φαίνεται πολύ εύκολο, χάνεις τους πιά πολλούς αγώνες !!), τότε άφηνε το computer να παίξει γιο σένο. Ισως αυτό χρησιμοποιήσεις καλύτερα τις ικανότητες των παιχτών σου, κι έτσι βρεθείς με περισσότερες νίκες οπ'ότι αν έπαιζες τους αγώνες μόνος σου. Βέβαια, το ξονολέμε, μην περιμένετε θούματα, όλο μετράνε σ'ένα παιχνίδι όπως είναι το ποδόσφαιρο !! Κολό θα είναι να χρησιμοποιείτε συχνά την επιλογή που σχεδιάζετε τις διάφορες τοκτικές της ομάδας σας. Επίσης, να εξετάζετε προσεκτικό τις τοκτικές του οντίπουλου, μιά και μ'ουτόν τον τρόπο θα μπορέσετε να δείτε τι πρέπει να χρησιμοποιήσετε εσείς ενοντίον του. Σίγουρα δεν ωφελεί να παίζετε και οι δύο ομάδες με την ίδια τακτική (χ

ομυντικά συστήματο), έτσι δεν είναι; Αν κοιταφέρετε κάποτε να φτάσετε στην πρώτη κατηγορία, τότε σίγουρα θα δείτε τα πράγματα να ποίρνουν πολύ άσχημη τροπή. Οτον θα φτάσετε περίπου στη μέση του βαθμολογικού πίνακα οι ομάδες που ελέγχονται από το computer θ'αρχίσουν να χρησιμοποιούν πολλές και διαφορετικές καινούργιες τοκτικές ενοντίον σας, κάνοντας το πράγματα κυριολεκτικά πολύ δύσκολο. Κι αυτό είναι μόνο η αρχή !! Μέχρι να κοιτοφέρετε να φτάσετε στη πρώτη θέση είναι πολύ πιθανόν να λάβετε κάμποσο μηνύματα του στυλ: ο κολύτερος σας παίχτης σκοτώθηκε σε αυτοκινητιστικό δυστύχημα (!!!), οι πιά πολλοί σας ποίχτες έχουν τραυματιστεί επικίνδυνον κλπ. Εμείς οπλά σας προειδοποιούμε, εσείς πρέπει να εφαρμόσετε στο έπακρον όλες τις τοκτικές σας αν θέλετε να κοιτοκτήσετε το πρωτά-

θλημα. Μη ξεχνόντε ότι όσο πιά κολοί είσατε στο Kick Off, τόσο περισσότερες πιθανότητες έχετε να κοιυτερεύετε τη βοθμολογική θέση σας και στο Player Manager. Αλλωστε τα δύο παιχνίδια μπορούν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους, μιο και τις επιτυχημένες σας τοκτικές στο ένα μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε και στο άλλο, μεταφέροντας το οντιστοιχο files. Ισως μετά απ'αυτό που μόλις είπαμε σας φονεί σαν κολή ιδέα ον δεν έχετε το ένο οπό το δύο παιχνίδι να το αγοράσετε, ιδιαίτερο ον είσατε πολύ κολος σ'αυτό που ήδη έχετε. Πιστεύουμε με τις συμβουλές μας να σας βοηθήσουμε ορκετα να ονεβάσετε τις αποδόσεις σας σ'αυτό το πράγματι συναρπαστικό παιχνίδι. Οπως είναι γνωστό σ'όλους, εκτός από το παίξιμο της μπάλλος στο γήπεδο, η καλή στρατηγική ποίζει ισάξιο (μερικές φορές ίσως και μεγαλύτερο) ρόλο στην επίτευξη μιας νίκης. Γειά σας, και καλά οποτελέσματα...

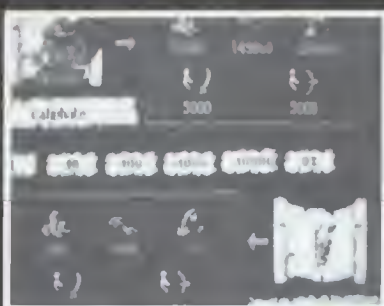






Σ Ο

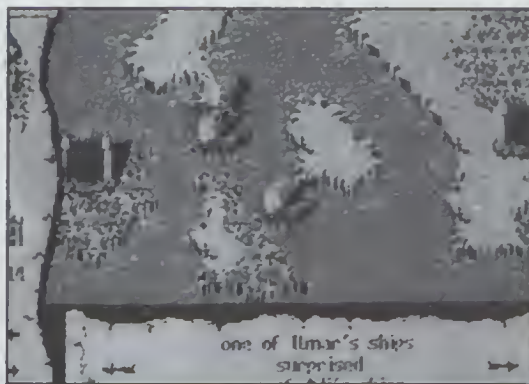
Ε 9 Χ Ε 1 Ρ 1 Δ 1 Ο



**Μ**ιά και οι ζέστες έχουν αρχίσει να μπαίνουν για τα καλά, είπαμε να μεταφερθούμε για λίγο σε πιο ζεστά κλίματα (σε μέρη που τα πράγματα είναι κατά πολύ χειρότερα και όχι μόνο από τη ζέστη), και συγκεκριμένα εκεί όπου οι χαλίφηδες ζουν και βασιλεύουν. Ολ'αυτά βέβαια στα πλαίσια του πολύ όμορφου παιχνιδιού **Khalaan**, που κυκλοφόρησε πριν από κάμποσους μήνες η **Rainbow Arts**. Οποιοι λοιπόν από εσάς συνάντησαν δυσκολίες στο να επιβιώσουν σ'αυτόν τον μυστήριο και μαγικό κόσμο που είναι γεμάτος απο δύναμη, εμπόριο, αλλά και δολοφονίες και ίντριγκες, μη φοβάστε άλλο. Είμαστε έτοιμοι να μοιραστούμε μαζί σας τον τρόπο με τον οποίο θα τα ξεπεράσετε όλα πολύ εύκολα. Πάμε λοιπόν...

## ΑΡΧΙΚΑ ΣΤΑΔΙΑ

**Θ**α έχετε ίσως προσέξει ότι όταν παίζετε, τις περισσότερες φορές τα πράγματα δεν έρχονται έτσι άπως ίσως θα θέλατε. Αρχίζετε λαιπόν μ'αυτά που σας δίνει το πρόγραμμα, κι αν δεν τα πάτε καλά ξεκινάτε πάλι απ'την αρχή. Κι αυτά γιατί στην αρχή έχετε στη διάθεση σας παλύ λίγα πράγματα. Μεγάλες στρατιές που ξεκινά-



μανάδες μετρητά, 3000 μανάδες τροφή, και 6000 μανάδες νερό. Όταν ο στρατός σας είναι έτοιμος, μη τον στείλετε στα πιο μακρινό σημεία του χάρτη για μάχη. Ούτε όμως και στα καντινό

σας χαλιφάτα αφού πραφανώς κι αυτά θα χαναν αρκετές δυνάμεις για την υπεράσπιση τους. Τα καλύτερα είναι να βρείτε ένα ανεξάρτητα κάστρο και να του επι-

τεθείτε με δυο διαφορετικούς στρατούς. Αν δεν τα καταφέρετε με τον πρώτο, τότε ο δεύτερος έχει παλύ μεγάλες πιθανότητες να τα κυριεύσει, μιά και θα τα βρεί σαφώς πιά αδύνατα. Αν πάντως τα καταφέρετε με τον πρώτο, τότε διαλέξτε τα icon του κάστρου στα αριστερό μέρος της αθόνης και από την επιλογή **military** και **supply**, χρησιμοποιείτε τον στρατό σαν σταθμό ανεφοδιασμού για τα εν λόγω κάστρα. Έτσι, με τον δεύτερο στρατό συνεχίζετε τις κατακτήσεις...

τεθείτε με δυο διαφορετικούς στρατούς. Αν δεν τα καταφέρετε με τον πρώτο, τότε ο δεύτερος έχει παλύ μεγάλες πιθανότητες να τα κυριεύσει, μιά και θα τα βρεί σαφώς πιά αδύνατα. Αν πάντως τα καταφέρετε με τον πρώτο, τότε διαλέξτε τα icon του κάστρου στα αριστερό μέρος της αθόνης και από την επιλογή **military** και **supply**, χρησιμοποιείτε τον στρατό σαν σταθμό ανεφοδιασμού για τα εν λόγω κάστρα. Έτσι, με τον δεύτερο στρατό συνεχίζετε τις κατακτήσεις...

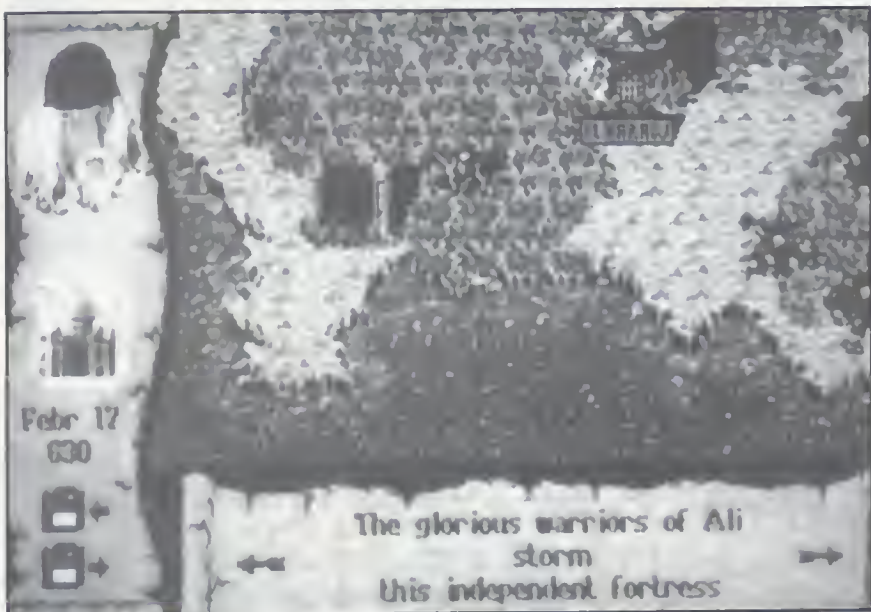
## ΚΥΡΙΕΥΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΚΑΣΤΡΟ

**Α**ν διαλέξετε την επιλογή **Storm the Fortress** έχετε παλύ λίγες ελπίδες να επιτύχετε. Καλύτερα ναπραχωρήσετε τα στρατό

σας όσα πιά καντά γίνεται, κι από το **military menu** διαλέξτε την επιλογή **offensive**.

# ΚΗΛΑΑΝ





### ΞΙΦΟΜΑΧΙΕΣ

### ΚΑΙ ΤΟΞΟΜΑΧΙΕΣ

**Ε**νας καλός τράπας για να νικάτε τους άλλους στρατούς είναι αυτός της ενέδρας.

Κατ'αρχήν στέλνετε ένα κατάσκοπο να σας πει για τα μέγεθος του εχθρού. Αν δείτε ότι αξίζει τον κόπο μαζέψτε ένα πολύ μεγάλο στρατό και πηδείξτε πάνω στους ανύποπτους στρατιώτες, πάρτε τα άλα, και γυρεύστε στη βάση σας. Μπορείτε να πετύχετε πολλά πράγματα και με τους τοξάτες.

Τα άσχημα εδώ είναι ότι πρέπει να ξέρετε την ακριβή θέση του εχθρού.

Επειδή αυτός έχει μία συνήθεια να πηγαίνει σε μέρη που δεν μπορείτε να δείτε, καλά είναι να μετακινείστε συνέχεια προσέχοντας παράλληλα και τα δικά του βέλη.

Ετσι, σημαδεύετε, πραχωθείτε, και πυραβολείτε συνεχώς μέχρι να κερδίσετε. Αν τώρα βρεθείτε σε ξιφομαχία, μετακινείστε το mouse μπροστά και πατήστε το αριστερό κουμπί, έτσι ώστε να κτυπήσετε τον αντίπαλο πάνω στα κεφάλια.

### ΝΑΥΜΑΧΙΕΣ

### ΕΜΠΟΡΙΟ & ΚΑΣΤΡΑ

**Ε**δώ τα πράγματα είναι διαφορετικά. Πρέπει να αποφύγετε να έρθετε πολύ κοντά, μια και στις πιο πολλές περιπτώσεις βαυλιάζουν και τα δύο

πλοία. Απλά, πλησιάστε κι αφήστε τους τοξάτες και τα κανόνια να κτυπάνε το εχθρικό πλοίο. Αν κι αυτό σας έχει στο στόχα τότε αλλάξτε απόσταση και αρχίστε ξανά απ' την αρχή.

Οι συνδιαλλαγές είναι καλές σε δύο περιπτώσεις.

Πρώτον, έχετε παλλά χρήματα και θέλετε να αγοράσετε κάστρα, οπότε παίρνετε τα κάστρα, το στρατό και αποδήπατε άλλο ήταν μέσα την ώρα της αγοράς, και δεύτερον, όταν μείνετε από χρήματα κι αρχίζετε να πουλάτε κάστρα για να μαζέψετε λεφτά.

Πρασαχή εδώ γιατί είναι παλύ εύκολα να μείνετε από στρατό. Υπάρχει κι ένας τελευταίος τρόπος αλλά είναι παρακινδυνευμένος.

Πάρτε τα πάντα από ένα κάστρο σας και παυλείστε τα σε κάποιο γείτονα. Κατόπιν επιτεθείτε και πάρτε πίσω τα κάστρα και σας μένουν τα χρήματα που πήρατε (αρκετά Ελληνικό αυτό, δεν συμφωνείτε ; !!).

Αυτά το τελευταία καλό είναι να μη το κάνετε πάνω από δύο φορές, αλλιώς μετά δεν θα σας εμπιστεύονται οι γείτονες...

Για να κρατήσετε τώρα κά-



ποιο κάστρο, μία καλή ιδέα είναι να έχετε ισχυρά στρατό μέσα σ'αυτό. Για να έχετε τους ξένους στρατιώτες με το μέρος σας χρησιμαπείστε κατασκάπους, που θα σας πληροφορήσουν τα πάσα χρήματα απαιτούνται για να τους δωροδοκήσετε. Τακτικά караβάνια που φεύγουν από τα κάστρα είναι καλή ιδέα για να μη χάσετε πολλά χρήματα από ξαφνική επίθεση του εχθρού και χάσιμο του κάστρου.

### ΓΕΝΙΚΑ TIPS

**Π**ρέπει να κρατάτε τον κόσμο ευτυχισμένο, είτε είναι στρατιώτες, είτε είναι απλός λαός. Χρειάζονται τα κατάλληλα ερεθίσματα για να τους κρατήσετε με το μέρος σας. Αν τους φερθείτε άσχημα για καιρά, θα επαναστατήσουν καίγοντας τους φάραυς είτε σκοτώνοντας κι εσάς ταν ίδια !!!

Κάθε πάλη-κάστρο χρειάζεται ορισμένα χρήματα, τα οποία η τα έχετε μέσα στη πάλη η την εφοδιάζετε μ'αυτά συχνά.

Αν δεν κρατήσετε τη κατάλληλη ισορροπία, τότε τα κάστρα θα ανεξαρτητοποιηθούν και πρέπει να παλεμήσετε ξανά απ την αρχή για να τα πάρετε.

Και κάτι τελευταία.

Αν θέλετε ένα σχετικά εύκολα παιχνίδι διαλέξτε μεταξύ του Uman και του Ali... Αυτά προς τα παρόν, Θα τα ξαναπούμε ταν άλλα μήνα. **Γειά σας...**





## ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΣΕ ΣΥΝΑΔΕΛΦΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

**Σ**χετικά με το θέμα που δημιουργήθηκε τον περασμένο μήνα, από συναδελφικό περιοδικό του χώρου, περί αντιγραφής μέρους άρθρων, πληροφορούμε τους κυρίους ότι:

**1)** Το άρθρο ανήκε στον συνεργάτη του περιοδικού μας Δημήτρη Παγώνη, ο οποίος αποδείχτηκε αναξιόπιστος. Είναι αυτονόητο πως δεν μπορούμε να ελέγχουμε την πηγή των άρθρων κάθε συνεργάτη και στηριχθήκαμε στην καλή πίστη του παραπάνω, και στον σωστό επαγγελματισμό που πιστεύαμε, λανθασμένα, ότι τον διέκρινε.

**2)** Το USER δεν έχει, και ούτε είχε ποτέ την πρόθεση, και φυσικά ούτε την ανάγκη να αντιγράψει άρθρα περιοδικών του Ελληνικού, αλλά και του Ξένου τύπου, όπως επίσης δεν μπορεί και να ελέγχει άρθρα περιοδικών του ιδίου χώρου εδώ και μία δεκαετία.

**3)** Και τέλος, πληροφορούμε το αναγνωστικό κοινό ότι ο κύριος Δ. Παγώνης απομακρύνθηκε αμέσως από το USER, γιατί σε μία ανερχόμενη δύναμη στον χώρο της πληροφορικής όπως είναι το USER, τέτοια άτομα δεν έχουν θέση.

Οσο για την λέξη "δημοσιογραφική δεοντολογία και συγγραφική αξιοπρέπεια" νομίζουμε ότι θα ήταν πιο δεοντολογικό εάν το συγκεκριμένο περιοδικό ερχόταν σε άμεση επαφή με εμάς, και ζητούσε μία επανόρθωση, όπως θεωρήσαμε σωστό και πράξαμε μόνοι μας.

Ο αρχισυντάκτης  
Umberto Grelloni

## ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

**Data Gate**

**COMPUTERS**

**ATARI**

**520STE / 512KB 105.000**

**520STE / 1MB 119.000**

**520STE / 2MB 140.000**

**520STE / 4MB 180.000**

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 2.5MB  
(Frontier Software XTRA-RAM)

Για ATARI ST, STM, STF, STFM

**55.000**

**PC-SPEED.....47.000**

**ATARI**

**Commodore**

**AMSTRAD**

**Schneider**

**Tulip®**

**HYUNDAI**

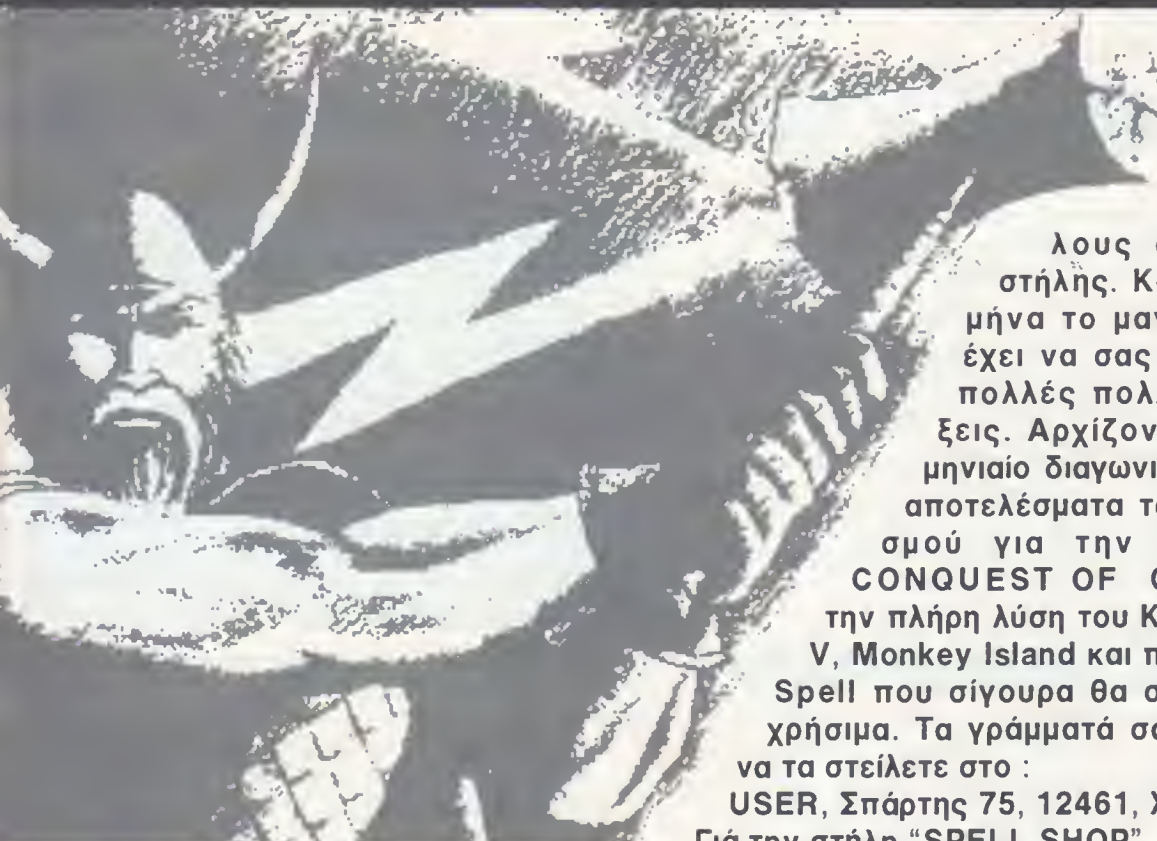
**Star**

**CITIZEN**

**D.T.P  
ca/amus**

ΕΛ. BENIZEΛΟΥ 139 146-71 Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΤΗΛ : 80.88.619





Γειά και  
χαρά σε  
όλους  
τους φί-  
λους αυτής της  
στήλης. Και αυτό τον  
μήνα το μαγαζάκι μας  
έχει να σας προσφέρει  
πολλές πολλές εκπλή-  
ξεις. Αρχίζοντας με τον  
μηνιαίο διαγωνισμό μας, τα  
αποτελέσματα του διαγωνι-  
σμού για την λύση του  
**CONQUEST OF CAMELOT**,  
την πλήρη λύση του King's Quest  
V, Monkey Island και πολλά πολλά  
Spell που σίγουρα θα σας φανούν  
χρήσιμα. Τα γράμματά σας μπορείτε  
να τα στείλετε στο :  
**USER**, Σπάρτης 75, 12461, Χαϊδάρι,  
Γιά την στήλη "SPELL SHOP".

# SPELL SHOP

ΤΟΥ **Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ**

## ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Το μαγαζάκι μας για αυτό το μήνα, σας έχει και άλλη μια έκπληξη, έναν διαγωνισμό. Οποιος από εσάς μας στείλει όσα περισσότερα Spells ή λύσεις, για οποιαδήποτε Adventures θα κερδίσει ένα παιχνίδι της αρεσκείας του για το format του υπολογιστή του. Στείλτε τις λύσεις σας μέχρι 25 Ιουλίου, στη διεύθυνση :

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ **USER**,  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75,  
12761 ΧΑΙΔΑΡΙ,  
ΓΙΑ ΤΟΝ "ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ SPELL SHOP  
[ΤΕΥΧΟΣ 15]".

Η ΛΥΣΗ

ΤΟΥ

**KING'S QUEST V**

**Ν**αι φίλοι μου, καλά διαβάσατε, το μαγαζάκι μας διαθέτει κάπου καλά κρυμμένη την πλήρη λύση (260 στα 260!) του γνωστού, σε όλου σας **KING'S QUEST V**. Οποιος φίλος ή φίλη θα ήθελε να την αποκτήσει, δεν έχει παρά να στείλει στην διεύθυνση του περιοδικού, κάποιο γράμμα με την πλήρη διεύθυνσή του, και ένα γραμματόσημο εσωτερικού..



# COLONEL'S

**9:45** Βλέπετε τον Rudy και την Fifi. Πραχωρήστε στο ΝΔ τραπέζι, εκεί LOOK DECANTER, LOOK DECANTER WITH MONOCLE. Τώρα φύγετε και πηγαίνετε στα δωμάτια του COLONEL. Στο τζάκι LOOK CANNON, SEARCH CANNON, GET BRASS KEY. Τώρα προχωρήστε προς τα ασανσέρ. Αν τα ασανσέρ δεν είναι εδώ, βγείτε και ξαναμπίείτε στα δωμάτια όπου νο έρθει. Τώρα μπίείτε μέσα και UNLOCK ELEVATOR, UP. Τα ασανσέρ σας βγάζει στηνσαφίτο, βγείτε από αυτά και LOOK, READ NEWSPAPER. Πραχωρήστε νάπα και πηγαίνετε στο ανοιχτά μπουσούλα. Εδώ LOOK IN TRUNK, LOOK BOOTS, LOOK HEELS, LOOK CAPE, LOOK GLOVES, LOOK HAT. Πηγαίνετε πίσω στα ασανσέρ και DOWN, DOWN. Τώρα φύγετε και πηγαίνετε στα Toy House, OPEN DOOR.

## ACT IV

**10:00** Βλέπετε την Lillian να παίζει με κάτι κούκλες. Φύγετε, και πηγαίνετε έξω από τα Study room. **10:15** Βλέπετε τον Rudy μάνο. Μπίείτε γρήγορο στα δωμάτια του Μπιλιάρδου, και LOOK FLOOR, LOOK MUD, LOOK FEATHERS, GET RECORD, LOOK RECORD WITH MONOCLE. Τώρα θα πρέπει να ψάξετε όλο το μυστικά δωμάτια για να βρείτε τα Cigar Butt. Όταν τα βρείτε, κάντε, GET BUTT, SMELL BUTT. Πηγαίνετε αμέσως στα μπάρ. Εκεί βλέπετε την FIFI και SHOW BUTT TO FIFI, ASK FIFI ABOUT BUTT, SHOW CANE TO FIFI, ASK ABOUT CANE, τώρα ρώτα την FIFI για άλλο το άτομο (RUDY, LILLIAN, JEEVES, CLARENCE, WILBUR, ETHEL, GERTIE, COLONEL). Ακόμο SHOW HANDKERCHIEF TO FIFI, ASK FIFI ABOUT HANDKERCHIEF. Πλησιάστε τον παπογάλο και GIVE CRACKER TO PARROT. Φύγετε από το σπίτι, βγίναντος από την πάρτα του μπάρ. Τώρα πηγαίνετε γρήγορα έξω από τα Hedge Garden.

**10:30** Βλέπετε τον Clarence να τριγυρνά. Ακαλουθήστε τον. Θο βρεθείτε στα άγαλμα, παυ βρίσκεται στο μπροστινά μέρος του σπιτιού. Εκεί θα δείτε τον Rudy και τον Clarence να μαλώνουν. Τώρα θα πρέπει να βρείτε το πτώμα της Cloria. Τα πτώμα θα βρίσκεται ή στο Well ή στα Gazebo, είναι Random. Όταν βρείτε το πτώμα, πλησιάστε και SEARCH BODY, LOOK BOA.



Τώρα μπίείτε γρήγορα μέσα στα Study room μέσω της βιβλιοθήκης.

**10:45** Βλέπετε την Lillian να ψάχνει την νταουλάπα με το άπλο. Πλησιάστε την, και ρωτήστε την για το άτομα (RUDY, FIFI, JEEVES, CLARENCE, WILBUR, ETHEL, GERTIE, GLORIA, COLONEL). Ακόμα SHOW CANE TO LILLIAN, ASK LILLIAN ABOUT CANE, SHOW BUTT TO LILLIAN, ASK LILLIAN ABOUT BUTT. Τώρα τρέξετε στην τραπεζαρία. Βλέπετε την Fifi και τον Jeeves. Βγείτε από το δωμάτιο και στο χώλ MOVE MIRROR. Μέσα, πλησιάστε τις βάρειες τρύπες και LOOK HOLES. Βλέπετε την Fifi και τον Jeeves. Τρέξτε γρήγορα στο δωμάτιο του Colonel και μπίείτε μέσα στα ασανσέρ, (ον δεν είναι εκεί μπίείτε και βγείτε) και UNLOCK ELEVATOR, UP. Πηγαίνετε στο μπουσούλα και LOOK IN TRUNK, άλα τα ρούχο λείπουν. Μπίείτε και πάλι μέσω στο ασανσέρ και DOWN, DOWN. Βρίσκεσαι στο study room και LOOK DESK, LOOK CASE, LOOK IN CABINET. Βγείτε έξω από την πάρτα του study room.

## ACT V

**11:00** Βλέπετε την Ethel μάνη. Τώρα θα πρέπει να βρείτε τα πτώμα της. Το πτώμα βρίσκεται ή στα Rose garden ή στο Carriage. Όταν βρείτε τα πτώμα, πλησιάστε τα και SEARCH BODY. Τώρα θα πρέπει να πάτε στο νοτιοδυτικό μέρος της ουλής του σπιτιού. Εκεί LOOK GROUND, GET ROLLING PIN, LOOK ROLLING PIN WITH MONOCLE, LOOK FOOTPRINT WITH MONOCLE. Μετά πηγαίνετε στο κελάρι και OPEN DOOR, LOOK JEEVES, LOOK FLOWERS. Τώρα πηγαίνετε γρήγορα στην τραπεζαρία.

**11:15** Βλέπετε τον Rudy μάνη να τρώει. Πλησιάστε τον, και ρωτήστε τον για το άτομο (LILLIAN, FIFI, JEEVES, CLARENCE, WILBUR, ETHEL, GERTIE, GLORIA, COLONEL). SHOW BUTT TO RUDY, ASK RUDY ABOUT BUTT, SHOW CANE TO RUDY, ASK RUDY ABOUT CANE, SHOW HANDKERCHIEF TO RUDY, ASK RUDY ABOUT HANDKERCHIEF, TELL RUDY ABOUT WILBUR AND CLARENCE, TELL RUDY ABOUT CLARENCE AND ETHEL, ASK RUDY ABOUT RACEHORSES. Προχωρήστε καντά στην αριστερή πόρτα και OPEN LITTLE DOOR, LOOK IN CHUTE.



# B E Q U E S T



CLOSE DOOR. Πηγαίνετε στο δωμάτιο της Fifi. Παρακολουθήστε την ως το τέλος και LOOK FIFI. Κατεβείτε κάτω, και στην αριστερή ντουλάπα MOVE CABINET. Καίτο τις βόρειες τρύπες LOOK HOLES.

- 11:30** Βλέπεις τον Colonel και την Lillian. Βγείτε οπότε το μυστικό δωμάτιο, και πηγαίνετε στην δεξιά ντουλάπα. MOVE CABINET. Όταν μπειτε μέσα αμέσως σας μυρίζει ένα άρωμα. Βγείτε αμέσως και πηγαίνετε στο μπάρ.
- 11:45** Βλέπετε τον Clarence μάνα. Πλησιάστε τον και ρωτήστε τον για τα άτομα (LILLIAN, FIFI, JEEVES, RUDY, WILBUR, ETHEL, GERTIE, GLORIA, COLONEL). LOOK CLARENCE, LOOK CIGAR. SHOW BUTT, ASK ABOUT BUTT, SHOW CANE, ASK ABOUT CANE, SHOW HANDKERCHIEF, ASK ABOUT HANDKERCHIEF, TELL ABOUT RUDY AND GLORIA, ASK ABOUT RACEHORSES, TELL ABOUT COLONEL, TELL ABOUT RUDY, TELL ABOUT LILLIAN, TELL ABOUT FIFI. Δώστε τώρα στα παπογάλο αλλά ένα κράκερ. Τώρα θα πρέπει να πάτε στο δωμάτιο του Colonel.

## ACT VI

- 12:00** Το δωμάτιο του Colonel's είναι άδεια. Βγείτε αμέσως και πηγαίνετε στην δεξιά ντουλάπα. MOVE CABINET, μπειτε μέσα και κοιτάχτε τις βόρειες τρύπες.
- 12:15** Βλέπετε την Lillian να γράφει στο ημερολόγιο της. Κοιτάχτε τώρα τις νότιες τρύπες.
- 12:30** Βλέπετε τον Clarence να γράφει στα σημειωματάρια του. Πηγαίνετε γρήγορα στο δωμάτιο της Fifi. Μπαίνετε μέσα και βλέπετε το πτώμα της Fifi και του Jeeves. Πλησιάστε και SEARCH BODIES, LOOK FLOWERS, LOOK DECANTER, LOOK DECANTER WITH MONOCLE. Φύγετε γρήγορα και πηγαίνετε στο λουτρό, εκεί LOOK IN BASKET, GET BOTTLE, LOOK BOTTLE WITH MONOCLE. Τώρα πηγαίνετε στα μπάρ και GIVE CRACKER TO PARROT, LOOK CLASS, LOOK CLASS WITH MONOCLE. Βγείτε έξω οπότε το σπίτι και πηγαίνετε έξω από το Study room.
- 12:45** Βλέπετε τον Rudy μαζί με τον σκύλο. Τώρα πηγαίνετε γρήγορα στα σπίτι της Celie's και KNOCK DOOR. ACT VII
- 13:00** Η Celie σας λέει να προσέχετε. Πηγαίνετε τώρα στο

δωμοτιά σας. Πλησιάστε τα κρεβάτια της Lillian και OPEN SUITCASE, GET DIARY, READ DIARY, LOOK DIARY WITH MONOCLE. Τώρα θα πρέπει να βρείτε το πτώμα του Clarence.

Το πτώμα βρίσκεται ή στα δωμάτια του γιαιτρού ή στα μπάνια. Όταν βρείτε τα πτώμα πλησιάστε και SEARCH BODY, LOOK DAGGER. Φύγετε και πηγαίνετε γρήγορα στο δωμάτιο του Colonel. Εκεί SHOW BUTT TO COLONEL, ASK ABOUT BUTT. Πηγαίνετε στα δωμάτια του Clarence. Πλησιάστε το γραφείο και LOOK DESK, LOOK NOTEBOOK.

- 13:15** Διαβάζετε τα notebook. Φύγετε αμέσως και πηγαίνετε στα μπάρ, εκεί GIVE CRACKER TO PARROT. Τώρα πηγαίνετε στο Hedge garden και LOOK STATUE, PUT VALVE HANDLE IN SHAFT, TURN HUNDLE, PUSH STATUE, LIGHT LANTERN, και μπειτε μέσα στα μυστικά πέρασμο. Πραχωρήστε μέσα στα πέρασμο άσπου να δείτε το πτώμα. Μόλις τα δείτε πλησιάστε και LOOK BODIES, LOOK WALL, LOOK PLATE, PUT CRANK IN PLATE, TURN CRANK. Ανοίγει και άλλο ένα μυστικό πέρασμο, μπειτε μέσα και πραχωρήστε οριστερά, σκορφαλώστε την σκάλο. Τώρα βρίσκεστε μέσα σε έναν τάφο. Πλησιάστε τα ruby vault και OPEN VAULT WITH CROWBAR, LOOK IN VAULT, GET POUCH, OPEN POUCH, CLOSE VAULT, GET LANTERN, προχωρήστε οριστερά και RAISE BARS. Όταν βγείτε έξω EXTINGUISH LANTERN. Τώρα πηγαίνετε στα Chapel.
- 13:30** Βλέπετε την Celie. Στην Celie, TALK CELIE, PRAY. Φύγετε, και πηγαίνετε στο καυκάσπιτα και OPEN DOOR.
- 13:45** Βλέπετε την Lillian, κάντε LOOK BOARD, LOOK LILLIAN. Φύγετε και πηγαίνετε στα Study room, εκεί LOOK IN CABINET, LOOK CASE. Ανεβείτε πάνω και πηγαίνετε στην δεξιά ντουλάπα, MOVE CABINET, μπειτε μέσα και LOOK FLOOR, LOOK FOOTPRINT. Πηγαίνετε τώρα στο δωμάτιο του Colonel. Μπειτε μέσα στο οσανσέρ και UNLOCK ELEVATOR, UP, πηγαίνετε στο TRUNK και LOOK IN TRUNK. Πηγαίνετε πίσω στο οσανσέρ και DOWN. Πήγαυτε στα δωμοτιά σου.

## ACT VII

- 14:00** Βλέπετε τον Rudy να ψάχνει τα δωμάτια σας. Φυγέτε και πηγαίνετε στα μπάρ, εκεί GIVE CRACKER TO PARROT. Βγείτε οπότε το σπίτι (οπότε την μπροστά πάρτα), LOOK DOOR, LOOK NOTE. Τρέξτε γρήγορα στο Hedge garden.
- 14:15** Βρίσκετε τα πτώμα της Lillian, πλησιάστε το πτώμα και LOOK GROUND, GET GUN, GET BULLET, LOAD GUN, SEARCH BODY, LOOK. BOOTS, LOOK HEELS. Γυρίστε γρήγορα στ δωμάτιο του Colonel, εκεί LOOK DOCTORS BAG, LOOK IN BAG. Πηγαίνετε τώρα γρήγορα στην πόρτα που βρίσκεται δίπλα οπότε τα δωμάτια της Fifi, εκεί UNLOCK DOOR, OPEN DOOR. Μπαίνετε μέσα βλέπετε τον Colonel και τον Rudy να παλεύουν, κόντε αμέσως SHOOT RUDY... Παρακολουθήστε τα φινόλε...



# ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΛΥΣΗ ΤΟΥ CONQUEST OF CAMELOT

## PART I

Το γράμμοτο που πήρομε ήταν εκατοντάδες. Σος ευχοριστώ γιο ουτή τη μεγόλη σος συμμετοχή. Ο διογωνισμός ζήτογε την πιό ολοκληρωμένη λύση του CONQUEST OF CAMELOT. Νικητής του διογωνισμού μετά οπό κλήρωση είναι ο φίλος μας Ανδρέος Ποποδημητρίου οπό την Κοστέλλο του Πειροιά. Μερικά γράμμοτο που ξεχώρισον, είναι του φίλου μας Κουμάντου Δημήτρη γιο το χιούμορ που επικροτεί μέσα στο γράμμο, του Δημήτρη Κρητικού & Φίλιππο Κομπουρόπουλο, Κώστο Φλωρογούλο, Ηλιο Κεοονόπολου και πολλών άλλων φίλων που δεν μπορούμε νο ονοφέρουμε λόγω χώρου. Μόλις αρχίσεις το παιχνίδι βρίσκεσαι στο πολάτι σου. Πήγαινε στο δωμάτιό σου και κόνε LOOK AROUND, LOOK TABLE, GET PURSE, CHANGE CLOTHES. Μετά βγόνεις έξω και πάς στο δωμάτιο με τους θηουρούς σου και στο φρουρό κόνε ASK ABOUT GAWAINE, GIVE PURSE, GET GOLD, GET SILVER, GET COPPER, GET PURSE. Μετό πήγαινε στο δωμάτιο του Merlin εκεί κόνε LOOK WIZARD, ASK ABOUT GUEST, ASK ABOUT GALAHAD, ASK ABOUT GAWAINE, ASK ABOUT LANCELOT, WHERE IS THE QUEEN, TALK TO MERLIN,



LOOK ITEMS, ASK ABOUT ITEMS. Στην συνέχεια πος στο QUEEN BOWER εκεί LOOK BOWER, TALK TO THE QUEEN, TALK TO THE QUEEN:4 φορές, KISS QUEEN, KISS QUEEN, ASK ABOUT LANCELOT, LOOK ROSE, PICK ROSE, LOOK ROSE, ASK ABOUT MESSAGE OF THE ROSE. μετά πήγαινε στο CHAPPEL OF THE TWO GODS και στους δύο θεούς κάνεις ακριβώς το ίδιο, KNEEL, PRAY, OFFER GOLD, OFFER SILVER. Μετά πήγαινε πόλι στο δωμάτιο με τους θηουρούς και ξονογέμισε το πορτοφόλι σου με GOLD, SILVER και COPPER. Ξονοπήγαινε στο δωμάτιο του MERLIN όπου LOOK AT THE DESK, LOOK SCROLL, TRANSLATE SCROLL, OPEN CHEST, GET LODESTONE. Μετό READ MAP και σημείωσε ότι οι πληροφορίες σου, θα φονούν χρήσιμες γιο την συνέχεια. Μετά πήγαινε στην έξοδο του πολοτιού και στο φρουρό κόνε ASK ABOUT GALAHAD, GIVE ONE COPPER, MOUNT HORSE και φύγε. Στη συνέχεια πήγαινε στο GLASTONMORISTOR όταν θα φτάνεις θο σου εμφονιστεί ένα τεροτόκι, δώσ'του ένα Corper και φεύγει. Μετά πήγαινε στον τσοπάνο και κόνε ASK ABOUT GAWAINE, ASK ABOUT MAD MONK, GIVE 1 COPPER, ASK ABOUT BLACK KNIGHT, ASK ABOUT SPEAR, GET SPEAR, GIVE 1 GOLD και σου δίνει το SPEAR με το οποίο σκοτώνεις το ογριογούρουνο, ASK ABOUT BEARS και φύγε. Σώσε. Σκότωσε το ογριογούρουνο με το spear που πήρες και προχώρα στην άλλη οθόνη. TALK TO OLD TREE, TALK TO CROW, στην ερώτηση που θα σου δοθεί οπόντησε YES. Στο σκελετό πάρε το μογικό SILK που έχει στο χέρι του. Προχώρα και στην επόμενη οθόνη θα συνοντήσεις τον BLACK KNIGHT και στην ερώτηση οπόντησε YES και οφού τον νικήσεις στην επόμενη οθόνη DISMOUNT HORSE και στον GAWAINE, CUT METAL WITH SWORD, ASK ABOUT GRAIL, HELP GAWAINE ON HORSE, προχώρο με το πόδιο και στην μάγισσα δώσε το μογικό SILK. Η μάγισσο μετομορφώνεται και φεύγει, στην πέτρο που κοθότον έχουν μείνει κάποιες μογικές σημάδιες. Κόνε READ CARVINGS, πήγαινε στην διπλονή οθόνη και κόνε TALK TO STONES σε όλες τις πέτρες. Η κάθε πέτρα σου κόνει μια ερώτηση, εσύ θα πρέπει να οποντήσεις και στις πέντε πέτρες γιο νο τηλεμετοφερθείς στην χομένη πόλη όπου πρέπει νο σκοτώσεις τον Mad Monk... Οι οποντήσεις σε όλο το ερωτήματο που σος κόνουν οι πέτρες. 1η Πέτρα : SNAIL, CANDLE, WATER, ICEBERG, GLOVES. 2η Πέτρα : KEY, RIDDLE, NET, HEART, BOAT. 3η Πέτρα : GOLD, ARROW, WINE, MIRROR, ICICLES. 4η Πέτρα : PEARL, SHADOW, WATERFALL, FIRE,

## THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND (LUCAS FILM).

Η λύση του Monkey Island. Φίλοι αυτής της στήλης σας ζητάμε ένα μεγάλο συγγνώμη για την μη παρουσίαση του δεύτερου μέρους της λύσης του MONKEY ISLAND, αλλά όπως θα παρατηρήσατε δεν υπήρχε ο απαιτούμενος χώρος, διότι η λύση του παιχνιδιού είναι τεράστια. Οποιος φίλος ή φίλη θα ήθελε να έχει την ολοκληρωμένη λύση μπορεί να μας στείλει ένα γράμμα με την πλήρη διευθυνσή του και ένα γραμματόσημο εσωτερικού. Και η λύση σε λίγες μόνο ημέρες θα βρίσκεται στα χέρια σας. Ευχαριστούμε για την κατανόηση... Τέλος ευχαριστούμε τον φίλο μας Κώστα Μετσέλο ο οποίος μας έστειλε την ολοκληρωμένη λύση και τον φίλο μας Δημήτρη Μελαχροινό για το κομμάτι της λύσης που μας έστειλε.



Εβδομαδιαίο Εικονογραφημένο Περιοδικό

# ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

όλο έγχρωμο



Γνωρίστε  
ένα κόσμο  
Φαντασίας  
και Περιπέτειας

Μέσα από τις σελίδες του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ-ΜΑΝ θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε, κάθε βδομάδα, ανεπανάληπτες συγκινήσεις με τους εκπληκτικούς ήρωες της **MARVEL COMICS**. Εκατομμύρια αναγνώστες σ' όλο τον κόσμο, απολαμβάνουν σε κάθε τεύχος τις δυνατές περιπέτειες του καταπληκτικού **Άνθρωπου-Αράχνη**, του απίστευτου **ΧΟΥΛΚ**, του δυναμικού **ΚΑΠΤΑΙΝ ΑΜΕΡΙΚΑ** και εκατοντάδων άλλων ηρώων. Γραμμένα και σχεδιασμένα από κορυφαίους συγγραφείς και σχεδιαστές της **MARVEL**, τα τεύχη του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ-ΜΑΝ αποτελούν συλλεκτικό είδος καλλιτεχνικής αξίας.

Στην Ελλάδα, ο ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ κυκλοφορεί από τις εκδόσεις **ΚΑΜΠΑΝΑ** κάθε Τρίτη και εκτός από τις ιστορίες, θα βρείτε την πιο ενημερωμένη και ζωντανή στήλη για **COMPUTER GAMES**.

---

# ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

Φαντασία και περιπέτεια



# ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟΝ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ROLE PLAYING GAMES



ΚΕΙΜΕΝΟ: ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ UMBERTO GRELLONI

## PART II

**N**α'μαστε και πάλι, εδώ.

Σε αυτές τις έξι σελίδες ολοκληρώνεται η προσπάθεια παρουσίασης του μαγικού αλλά και απόμακρου κόσμου των Role Playing Games. Ελπίζουμε αυτό το άρθρο να κατάφερε να ρίξει αρκετό φώς σε αυτό τον σκοτεινό κόσμο.

### ABILITIES

**T**a abilities του κάθε χαρακτήρα είναι επτά. Ρίχνεις κάποια ζάρια για να δείς τι θα φέρεις, και ανάλογα με το τι φέρεις διαμορφώνονται τα abilities του χαρακτήρα σου. Τα ζάρια που χρειαζομαστε είναι τρία εξάρια (για τα ζάρια θα αναφέρουμε στην συνέχεια). Το μέγιστο που μπορεί να φέρεις όταν διαμορφώνεις τα abilities είναι 18 ή 19 ή 20 ανάλογα με την ηλικία και τη φυλή του χαρακτήρα σου. Τώρα ας δούμε αναλυτικά τα επτά abilities.



## I. STRENGTH

**Η** δύναμη είναι μια από τις πιο βασικές ικανότητες για μια σειρά χαρακτήρων, όπως Πολεμιστές, Βάρβαρους κ.λ.π. Η δύναμη σας δίνει κάποια σύν ή πλήν όταν θέλετε να χτυπήσετε έναν αντίπαλο, κάποια σύν ή πλήν για τη ζημιά που του κάνετε, σας προσθέτει ή σας αφαιρεί κάποια κιλά βάρους που μπορείτε να κουβαλάτε ανάλογα με το αν είσαστε δυνατός ή όχι, επίσης το ποσοστό επιτυχίας που μπορείτε να έχετε στο να λυγίσετε κάποιες μπάρες να σπάσετε κάποιες πόρτες και να σηκώσετε κάποια βαριά αντικείμενα. Τέλος είναι βασικό για όποιον θέλει να γίνει πολεμίστης να έχει υψηλή δύναμη.

## II. INTELLIGENCE



**Η** εξυπνάδα είναι ένα βασικό χαρακτηριστικό για τους μάγους. Όσο μεγαλύτερη εξυπνάδα έχετε τόσο περισσότερα μαγικά μπορείτε να μάθετε, ακόμα μεγαλώνει το ποσοστό επιτυχίας εκμάθησης κάποιας άλλης γλώσσας.

## III. WISDOM (ΣΟΦΙΑ)

**Η** σοφία είναι ένα βασικό χαρακτηριστικό για τους κληρικούς. Όσο μεγαλύτερη σοφία έχει ένας κληρικός τόσο περισσότερα spell μαθαίνει. Το wisdom χρειάζεται γενικό σε όλους τους χαρακτήρες στην περίπτωση που θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν τη σοφία τους για να πείσουν κάποιον άλλο χαρακτήρα σε μια συνομιλία.

## IV. DEXTERITY (ΕΥΕΛΙΞΙΑ)

**Ο**σο μεγαλύτερη ευελιξία έχει κάποιος χαρακτήρας τόσο πιο δύσκολο είναι να του κάνουν "έκπληξη" (δηλ. να τον ξαφνιάσουν) γιατί λόγω της ευελιξίας του μπο-



ρεί να κάνει κάποιες κινήσεις και να τη γλιτώσει. Όσο μεγαλύτερο βαθμό dexterity έχει κάποιος χαρακτήρας τόσο μικρότερο βαθμό armor-class έχει. Δηλαδή dexterity και armor-class είναι δύο χαρακτηριστικά αντιστρόφως ανάλογα. Η ευελιξία είναι ένα χαρακτηριστικό που πρέπει να έχουν ανεβασμένο γενικά όλοι οι χαρακτήρες γιατί, τους βοηθά στο να κάνουν ευέλικτες κινήσεις και να αποφεύγουν τα κτυπήματα του αντιπάλου.

## V. CONSTITUTION (ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ)

**Ο**σο μεγαλύτερο constitution έχει ένας χαρακτήρας τόσο μεγαλύτερα bonus παίρνει στα hit-point. Ένας χαρακτήρας με μεγάλο Constitution έχει πολύ περισσό-



τερες πιθανότητες να αντέξει σ'ένα spell που μπορεί να του κάνει κάποιος για να τον αναστήσει ή να του αλλάξει μορφή. Οι πιθανότητες καθορίζονται πάλι με τον ίδιο τρόπο (Ζάρια και Πίνακα).

## VI. CHARISMA (ΧΑΡΙΣΜΑ)

**Χ**ρειάζεται για το παρουσιαστικό σας και το πώς σας βλέπουν οι άλλοι χαρακτήρες. Όσο μεγαλύτερο χάρισμα έχει ένας χαρακτήρας τόσο καλύτερα τον αντιμετωπίζουν οι άλλοι χαρακτήρες. Οποιος έχει χαμηλό χάρισμα δεν έχει τόσο καλό λέγειν και οι άλλοι χαρακτήρες τον βλέπουν με προκατάληψη και μυστικισμό και έτσι μειώνονται οι πιθανότητες του να κάνει καλές σχέσεις με άλλους χαρακτήρες. Επίσης για το χάρισμα υπάρχει κάποια υποκατηγορία όταν θέλεις να προσλάβεις κάποιους υπαλλήλους, για το πόσο θα σε υπακούν και θα σε ακολουθούν. Ακόμα απ'το χόρισμα εξαρτάται και ο αριθμός που μπορείς να προσλάβεις.

## VII. COMLINES (ΟΜΟΡΦΙΑ)

Όσο πιο όμορφος είναι ένας χαρακτήρας τόσο το καλύτερο γι'αυτόν.

## AGE (ΗΛΙΚΙΑ)

**Κ**αθορίζεται με κάποια ζάρια που ρίχνεις και ανάλογα με το τι φέρνεις σου λέει ο D.M μέσα από κάποια χαρτιά που έχει, πόσο χρονών είσαι. Ο ρυθμός με τον οποίο μεγαλώνουν οι χαρακτήρες καθορίζεται από τις ώρες που παίζουν οι χαρακτήρες και οι οποίες καταγράφονται από τον D.M. Ο ρυθμός αυτός δεν εξαρτάται από τη φυσιολογική ροή του χρόνου όπως μετράμε εμείς. Δηλαδή μπορεί ένα παιχνίδι να παίζεται συνολικά 2 χρόνια αλλά οι χαρακτήρες του να έχουν μεγαλώσει μόνο κατά ένα χρόνο. Αναλόγως με τη κα-





τηγορία που είσαι υπάρχει κάποια μέγιστα όρια ζωής που μπορείς να φτάσεις. Υπάρχουν βέβαια κάποια ελιξήρια νεότητας που μπορεί να τα χρησιμαπαιήσει κάποιος χαρακτήρας τα οποία όμως είναι παλύ δύσκολο να τα βρείς. Ανάλογα με την ηλικία σου αυξάνονται ή μειώνονται τα abilities σου.

### PSIONICS

**Ε**ίναι η δύναμη της σκέψης και του μυαλού την οποία μπορούν να αποκτήσουν ελάχιστοι παίκτες. Για να απακτή-οετε psionics πρέπει να ρίξετε στο ζάρι 97 και πάνω,



και να έχετε σαφία, εξυπνάδα και χάρισμα πάνω από 16. Οι δυνατότητες που μπορεί να έχει κανείς έχοντας psionics είναι πολλές και φανταστικές. Μπαρείς να κάνεις επίθεση στο μυαλά του αντιπάλου, να τηλεκινήσεις πράγματα, να αμυνθείς σε κάποιον άλλο χαρακτήρα που σου κάνει επίθεση με psionics. Γενικά είναι φανταστικά και ανοίγουν νέους ορίζοντες στους παίκτες.

### LEVEL

**Ο** χαρακτήρας όταν κάνει γενικά έξυπνες κινήσεις μέσα στο παιχνίδι (λύνει προβλήματα, οκατώνει τέρατα) αποκτά πόντους εμπειρίας. Κάθε κλάση όταν απακτή-σει κάποιους συγκεκριμένους πόντους εμπειρίας ανεβαίνει level. Ανεβαίνοντας level ο κάθε χαρακτήρας απακτά περισσότερα Hit Points και κάποιες ακόμα δυνατότητες.

### DICE (ΖΑΡΙΑ)

**Ο**πως θα έχετε καταλάβει μέχρι στιγμής, τα ζάρια παίζουν ένα κύριο ρόλο στο παιχνίδι. Καιρός είναι λοιπόν να σας διαφωτίσω και σε αυτόν τον τομέα. Τα ζάρια

### HIT POINTS

**Β**αθμοί ζωής. Δείχνουν πόσο αντέχει ένας χαρακτήρας σε κάποια κτυπήματα. Όσα περισσότερα έχει ο χαρακτήρας, τόσο πιο δύσκολο είναι να πεθάνει. Όταν τα hit points φτάσουν στο 0 ο χαρακτήρας πέφτει ανίσθητος ενώ όταν φτάσουν στα -10 ο χαρακτήρας πεθαίνει.



που παίρνουν μέρος στα παιχνίδια, είναι παλλά, σε διάφορα χρώματα και μεγέθη. Υπάρχουν βέβαια και τα κλασσικά ζάρια που ξέρουμε αλλά τα περισσότερα ζάρια είναι διαφανή και πολύχρωμα. Οι τιμές τους ξεκινάνε από 20 ως και 160 δρχ. Τα ζάρια που λαμβάνουν μέρος είναι :

**Εικοσάρι.** Τα ζάρια αυτά είναι το μεγαλύτερο ζάρι της οικογένειας. Διαθέτει ούτε λίγο ούτε πολύ 20 πλευρές!! Το ζάρι αυτό χρησιμοποιείται κυρίως για να δεις τι ζημιά κάνεις μ'ένα άπλο και για να δεις αν πετυχαίνεις κάποιο εχθρό ή όχι.

**Δωδεκάρι.** Το δωδεκάρι είναι το αμέσως επόμενο ζάρι της οικογένειας. Διαθέτει 12 πλευρές και χρησιμοποιείται κυρίως για να δεις τι ζημιά κάνεις στα τέρατα με κάποιο κτύπημα.

**Δεκάρι.** Το δεκάρι είναι από τα πιά χρήσιμα ζάρια της οικογένειας. Χρησιμοποιείται για δεις τη ζημιά που κάνεις σε κάποιο τέρας. Το χρησιμοποιεί και ο D.M για να δει αν έρχεται κάποιος φίλος ή εχθρός. Όταν ρίχνεις και τα δύο δεκάρια μαζί ορίζεις ποιά θα είναι οι δεκάδες και ποιά οι μονάδες και έχει ποσοστά από 0 ως 100/100, πχ. αν είσαι μπρασά σε μια πόρτα και θέλεις να τη σπάσεις, ρίχνεις αυτά τα δύο ζάρια, και ανάλογα με το τι φέρεις βλέπεις τι πιθανότητες έχεις να







τη σπάοεις.

**Οχτάρι.** Το ζάρι αυτό, το χρησιμοποιούμε γιο το πιά δυνατά όπλα. Ρίχνοντας με το οχτάρι βλέπεις τι ζημιά κάνεις στον αντίπαλο.

**Εξάρι.** Το πιά γνωστό ζάρι της οικογένειας. Είναι το κοινό ζάρι που χρησιμοποιούμε στο τάβλι και σε πολλά άλλα επιτραπέζια παιχνίδια. Η χρησιμότη του εξαριού στο παιχνίδι είναι μεγάλη. Το χρησιμοποιούμε γιο νο βγάλουμε το αρχικά abilities που είπομε παραπάνω και το χρησιμοποιούμε και στο περισσότερα άπλο.

**Τεσσάρι.** Το τεσσάρι είναι το μικρότερο ζάρι της οικογένειας. Έχει τριγωνικά σχήμα, και κατά την γνώμη μου είναι το πιά άμορφο και πρωτότυπο οπά άλο το άλλο ζάριο. Το τεσσάρι, το χρησιμοποιούμε στα μικρά άπλα (άχι σε μέγεθος αλλά σε δύναμη) πχ. dagger (μαχαίρι).

## ΓΕΝΙΚΑ ΟΙ ΚΛΑΣΕΙΣ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

### Πολεμιστής

Έχουν περισσότερα Hit Points απά τους άλλους χοροκτήρες. Βασικά τους χαρακτηριστικό, ο καλό οπλικός εξοπλισμός που διαθέτουν. Μετα απά κάποιο χρόνο οπκοτούν κάποια ιδιαίτερη εμπειρία πάνω στα άπλα και ουσά τους κάνει καλύτερους πολεμιστές στην μάχη οπά οποιονδήποτε άλλο χαρακτήρα. Έχουν την δυνατότητα να χρησιμοποιούν μογικά αντικείμενα.



### Κατηγορία: Fighter. Βάρβαρος

Θεωρούνται δυνατοί χορακτήρες οι οποίοι έχουν έρθει απά μακρινά χωριά. Δεν είναι κοθάλου ευγενικοί και πολιτισμένοι. Μισούν την μογεί (καλή ή κακή). Δεν μπορούν νο χρησιμοποιήσουν κάποιο μογικά οντικείμενο. Έχουν ακάμα την δυνατότητα να κοταλοβαίνουν, αν κάποιο οντικείμενο έχει μαγεία (καλή ή κακή) και είναι υποχρεωμένοι να το σπάνε. Εαν μέσα σε μιο ομάδα υπάρχει βάρβαρος και μάγος, ο μάγος θα πρέπει νο προσέχει πολύ τα μαγικά του αντικείμενα, και να τα προφυλάσσει απά τον βάρβαρο.



### Κατηγορία : Fighter. Ιππότες

Θεωρούνται η προσωποποίηση του κολού. Είναι υποχρεωμένοι να είναι αφοσιωμένοι στο κολά. Είναι πολύ ευγενικοί και πολιτισμένοι και προέρχονται κυρίως απά υψηλά κοινωνικά στρώματα. Έχουν μιο αύρα η οποία απωθεί το κακά. Όταν φτάσουν σε κάποιο υψηλά Level (Level 4) μπορούν να κολέσουν το "εκλεκτό τους άλογο" το οποίο εμφανίζεται μαγικά. Αυτά το άλογο το κρατάνε 10 ολάκληρα χρόνια, αν σε περίπτωση τους το κλέψουν ή πεθάνει στην μάχη, θα πρέπει νο περιμένουν να συμπληρωθούν τα 10 χρόνια, για να μπορέσουν νο αποκτήσουν "εκλεκτά άλογο". Οι Ιππάτες, έχουν ένο ποσοστά 90% να μην τους πιάσουν κάποια spells. Όταν





φτάσουν σε κάποιο υψηλό level (Level 9) μπορούν κάνουν ορισμένα μαγικά. Οι ιππότες δεν έχουν το δικαίωμα να επιτεθούν σε κάποιο εχθρό πτώματα ή να σκοτώσουν κάποιο εχθρό που είναι αναίσθητος. Υποχρέωση τους είναι να δίνουν το 10% των λεφτών τους σε εκκλησίες.

#### **Κατηγορία : Fighter.** **Σεβαλλιέ (Καβαλλάρης)**

Είναι πολύ ευγενικοί και πολιτισμένοι και προέρχονται κυρίως από υψηλά κοινωνικά στρώματα. Οι Σεβαλλιέ έχουν ένα ποσοστό 90% να μην τους πιάσουν κάποια spells. Και το βασικά τους σύν είναι ότι, κάθε φορά που ανεβαίνουν Level ρίχνουν ζάρια για να δούν πόσο έχουν ανέβει τα abilities. Κατηγορία :

#### **Fighter.** **Reinger (Ανιχνευτής)**

Έχει κάποια σύν στο να μπορεί να ανιχνεύσει ίχνη. Οι Reinger μεγαλώνουν συνήθως σε δάση. Όταν φτάσουν στο 7 level αποκτούν τα spell που έχουν οι Δρυϊδίδες.

#### **Κατηγορία : Fighter.** **Shadows warriors**

Πολεμιστές που κρύβονται στις σκιές, μυστικιστές, συνήθως είναι κακοί. Έχουν μια πιθανότητα αν κάποιος εχθρός δεν τους έχει ξαναδεί να τον σκοτώσουν με την μία.

#### **Κατηγορία : Fighter.** **Samurai**

Αν παίζεις σε κάποιο κόσμο που έχει ανατολίτικες ρίζες. Έχουν την δυνατότητα μέσα από την θρησκεία τους να μεγαλώσουν την δύναμή τους στο μέγιστο.

#### **Κατηγορία : Fighter.** **Sumonians**

Είναι άνθρωπος του Sumor. Είναι απλοί Fighter. Έχουν κάποια σύν όταν παλαίβουν χέρι με χέρι με αντιπάλους.

#### **Κατηγορία : Fighter.** **Ninza**

Ιδιο με τους Samurai.

### **Κλέφτης**

Υπάρχει ένα ειδικό πινακάκι με ποσοστά τα οποία χρησιμοποιούν στις ειδικές δυνατότητες τους οι κλέφτες. Αυτές οι δυνατότητες είναι οι εξής :

- i) να κλέβουν από τσέπες
- ii) να κρύβονται στις σκιές
- iii) να σκαρφαλώνουν σε τοίχους
- iv) να ανοίγουν κλειδαριές
- v) να βρίσκουν και να βγάζουν παγίδες.

#### **Κατηγορία : Κλέφτης.** **Κλέφτης Ακροβάτης**

Οι κλέφτες ακροβάτες έχουν την δυνατότητα να περπατούν πάνω σε σχοινί. Ακόμα μπορούν να κάνουν ακροβατικά στο δρόμο και καθώς τα κάνουν να κλέψουν κάποιο χαρακτήρα, χωρίς να τους καταλάβουν.

#### **Κατηγορία : Κλέφτης.** **Scuters Ανιχνευτές κλέφτες**

Δεν έχουν την δυνατότητα να κλέβουν από τσέπες, αλλά έχουν πιθανότητες όταν πέφτουν από μεγάλο ύψος να μην πάθουν τίποτα.

#### **Κατηγορία : Κλέφτης.** **Δολοφόνος**

Βασικό τους χαρακτηριστικό, πληρώνονται για να σκοτώνουν.

#### **Κατηγορία : Κλέφτης.** **Μάγος**

Βασικό τους χαρακτηριστικό, η μαγεία. Όταν φτάσουν στο 7 level μπορούν να κατασκευάζουν δικά τους μαγικά και στο 9 level μπορούν να φτιάχνουν μαγικά αντικείμενα.

#### **Κατηγορία : Μάγος.** **Illusionist**

Δημιουργούν διάφορα οράματα που μπορούν να επηρεάσουν τον αντίπαλο.

#### **Κατηγορία : Μάγοι.** **Κληρικός**

Είναι βασικά οι γιατροί του παιχνιδιού. Ο κληρικός, είναι ο





διάμεσος του απλού ανθρώπου με τον θεό. Πρέπει να ανοίκουν σε κάποιο θεό. Έχουν την δυνατότητα να κάνουν γάμους, κηδίες και να ευλογούν τους άλλους χαρακτήρες.

### Κατηγορία : Κληρικός. Δρυϊδίδες

Έχουν σχέση με τον φυσικό κόσμο και κυρίως με το φυτικό βασίλειο, βλέπε Πονορομίξ. Στο 9 level αποκτούν την δυνατότητα να μεταμορφώνονται σε αετό.

### Κατηγορία : Κληρικός Καλόγεροι (Μοναχοί)

Είναι πιά γνωστοί στον κόσμο με την ονομασία Monk. Κατηγορία : Κολόγερος.

## ΠΑΤΣΕΣ

**Ανθρώπος** : χαρακτηριστικό κοινωνικού ανθρώπου. Δεν μπορεί να πάρει διπλή ή τριπλή κλάση. Είναι η μόνη κλάση η οποία ονεβοίνει και στα πιο υψηλά level.

**Νάνος** : χαρακτηριστικό ανθρώπου, ύψος κοντό. Μπορούν να πάρουν διπλή ή τριπλή κλάση. Δεν το πάνε καλό με την μογία. Όταν πολεύουν με κάποιο μεγαλόσωμο αντίπαλο έχουν κάποιο σύν.



**Halfing** : Είναι οκόμο πιά κοντά και από τους νάνους. Βοσικό χαρακτηριστικό, γίνονται κολοί κλέφτες.

**Half Ork** : Είναι ψηλότερα από τους ανθρώπους. Είναι η πιο σοχημη ράτσα. Χαρακτηριστικό τους δύο τερόσπιο δόντιο που έχουν. Γίνονται κολοί δολοφόνοι και πολεμιστές.

**Elfs** : Ύψος ίδιο με τον άνθρωπο. Είναι ορκετό έξυπνοι και ευέλικτοι. Γίνονται κολοί μάγοι.

**Half Elfs** : Είναι κόπι μεταξύ Elfs και ανθρώπων. Είναι αρκετά πιο ευέλικτο από τον άνθρωπο.

**Gnomes** : Λίγο πιά κοντό από τον άνθρωπο. Βοσικό χαρακτηριστικό η εξυπνάδα που διοθέτουν.

## ΧΡΗΜΑΤΑ

Οι οι ποίκτες όταν ξεκινόνε το παιχνίδι ρίχνουν κάποια ζόρια για να δούν πόσα λεφτά θα έχουν. Τα περισσότερα λεφτά έχουν οι πολεμιστές και το λιγότερο οι κληρικοί και οι μάγοι. Και αυτό γιατί, οι πολεμιστές πρέπει να αγοράσουν κάποιο όπλα που οι άλλοι χαρακτήρες δεν το χρειάζονται ή οπογορεύεται να το ογοράσουν (πχ. πονοπλίο,

κάποια όπλα). Ο μάγος ας πούμε δεν μπορεί να φορέσει κάποια πανοπλίο γιατί τον εμποδίζει στο μογικό. Χρήματα μέσω στο παιχνίδι μπορείς να οποκτήσεις με διάφορους τρόπους, βρίσκοντας κάποιο θησαυρό, κλέβοντας, πουλώντας κάποιο αντικείμενα που βρίσκεις.

## ΘΡΗΣΚΕΙΑ

Ο κάθε παίκτης μέσα στο παιχνίδι έχει την δυνατότητα να πιστεύει σε κάποιους θεούς. Το πάνθεο των θεών που υπάρχουν είναι τερόσπιο. Ο κάθε παίκτης είναι ελεύθερος να πιστεύει σε όποιον θεό θέλει. Το μόνο που θα πρέπει να προσέξει κανείς είναι το alignment που συνδέονται άμεσα με την θρησκεία. Τώρα θα μου πείτε, τι είναι το alignment; Όταν πρωτοφτιάχνετε κάποιο χαρακτήρα θα πρέπει να οπφοσίσετε που θα είναι ταγμένος ο χαρακτήρας σας, δηλαδή θα είναι Καλός ή Κοκός. Αυτό ακριβώς είναι το alignment. Ένας χοροκτήρας μπορεί να είναι κολός, πολύ κολός, οφοσιωμένος στο καλό, οφοσιωμένος στο κακό, κακός, πολύ κακός, ουδέτερος και ονάμεικος (π.χ ουδέτερος προς το κακό). Αν κάποιος χοροκτήρας είναι αφοσιωμένος στο καλό, δεν έχει το δικαίωμα να κάνει κάτι κακό σε κάποιον χαρακτήρα πχ. κλοπή. Και όπως καταλαβαίνετε δεν μπορεί κάποιος να έχει alignment κακός και να πιστεύει σε μια θεότητα του κολού. Όλα αυτά σίγουρα θέλουν αρκετό μεγάλη προσοχή.

## OUTER PLANES

Εκτός από τη διάσταση του υλικού κόσμου που ζεί ένας χοροκτήρας μπορεί να επισκεφτεί και κόσμους σε άλλη διάσταση μέσω μιας οστρικής προβολής ή μέσω κάποιας πύλης που ενώνει τις δύο διαστάσεις.

Συνήθως σε άλλη διάσταση ζούν οι θεοί, οι δαίμονες και γενικά κάποιοι πολύ δυνατοί χοροκτήρες. Ποροδείγματα άλλων διοστάσεων : η διάσταση της Valhala, όπου είναι οι ποροδεις της Νορβηγικής μυθολογίας.

Η 7η πύλη της κολόσεως, αιθερική διάσταση, οστρική διάσταση.

Γενικά τα outer planes δίνουν μια άλλη ομορφιά στο παιχνίδι και σχεδόν πόντο οι χαρακτήρες πρέπει να είναι πολύ δυνατοί για να πόνε σε μια τέτοια διάσταση.

## ΟΠΛΑ

Το όπλο που λαμβάνουν μέρος σε ένα RPG's είναι πόροπορα πολλά. Μερικά από αυτά είναι γνωστά σε όλους μας και άλλα όχι. Κόπι όμως που θα πρέπει να προσέξει κάποιος όταν αγοράζει ένα όπλο είναι η τιμή του, το μήκος του, το βάρος, τον βαθμό ζημιός που κάνει σε κάθε κτύπημα και το πιά σημοντικό, το βαθμό Speed Factor που έχει. Αυτό το τελευταίο σίγουρα δεν το πολυκοταλάβατε.

Ο κάθε όπλο έχει ένα βαθμό Speed Factor, οτός ο βαθμός καθορίζει πόσο γρήγορο είναι κάποιο όπλο, δηλαδή πόσο γρήγορα μπορούμε να κινήσουμε το όπλο.

Για ποροδείγμα όταν κάποιος χοροκτήρας έχει ένα μοχαίρι που έχει υψηλό speed factor και ένας χοροκτήρας που έχει ένα βαρύ και τεράστιο οπλοθί που έχει χαμηλό speed factor, λογικό είναι ότι ο χοροκτήρας που έχει το dagger μπορεί να κάνει κάποιες κινήσεις στο όπλο του ορκετό πιά γρήγορο από τον άλλο.

Και όλο αυτό έχει σαν αποτέλεσμα ο χοροκτήρας με το μοχαίρι να μπορέσει να κάνει δύο κινήσεις, ενώ ο άλλος χοροκτήρας μόνο μία.





# ROLLAND DTMS

## DESKTOP MUSIC SYSTEM

**Μήπως μέχρι σήμερα θέλατε να ασχοληθείτε με τη μουσική και ειδικότερα με Samplers, Synthesizers, αλλά το υπερβολικό κόστος τους σας αποθούσε; Αν ναι, τι θα λέγατε για ένα πλήρες Midi setup σε λογική τιμή; Διαβάστε τι έχει να προτείνει η Roland.**

**Π**ριν λίγα καιρό έτυχε να δω το Larry III σε PC. Σον φανατικός λότης της Amiga και του φανταστικού της ήχου ημούν περίεργος νο ακούσω τη μουσική που θα συνόδευε τα παιχνίδια υπό το τσιπόκι πορογωγής Samples επιπέδου Beer. Ετομος να βάλω τα γέλιο οκαύω κόπι φαντοστικό Strings και πνευστά από δύο ηχείο δίπλα από τα PC. Οι πρσπόμειες νο βρώ το κασσετόφωνα που είχε κρυμένο α φίλος μου απαθήκαν μοιροίες. Τα καλώδιο πόντως των ηχείων έβγοινον υπό το πίσω μέρος του υπολογιστή.

Ο φαντοστικός ήχος που με λύπη μου παροδέχομαι ότι ήταν καλύτερος και καθαρότερας από της Amiga ήταν απατέλεσμα κυρίες και κύριαι οθέμητου ανταγωνισμού. Σε μια Slot υπήρχε μιο κάρτο που έγραφε Roland Larc-1. Αυτή η κάρτα είναι ένο κονονικό Syntesizer που δεν έχει και πολλο πράγμοτο νο ζηλέψει υπό ένο ουτόνομο Synthesizer. Έχει 32 νότες, παλυφωνία, είναι 9 μέρη Multitibral (8 και 1 Drums) και έχει μονόδα εφφέ Reverb. Αρκετό εντυπωσιακό ον σκεφτεί κανείς άτι με ένα πρόγραμμα Sequencer ο υπαλογιστής το βλέπει σον εξωτερικό όργανο και γράφετε μαυσικό κομμότια επογγελομοτικών αξειώσεων με ένο και μόνα μηχανήμο. Η κάρτο επιπλέον έχει και Midi interface.

Αυτό τα μικρό θαυμοτόκι θα είναι από δω και εμπρός υπεύθυνο για τον ήχο μερικών (που θα πληθθίνουν συνεχώς) προγομμότων των συμβοτών. Η Sierra πόντως δήλωσε πως όλα

το παιχνίδιο που θα φπόχνει θα χρησιμοποιούν τις επιπλέον δυνατότητες αυτής της κόρτος.

### CL 32L

**Τ**α CL 32L είναι ένα Module τα αποίο έχει τις ίδιες δυνατότητες με την LARC-1 κόρτα. Για την ακρίβεια η κόρτα έχει τις ίδιες δυνατότητες με τα CL 32L.

Αν κόπαι οι υπό σος ασχαλούνται με τα χώρο της αγαρός των μουσικών αργόνων θα θυμούνται τα MT 32 που είχε γίνει τραμερή επιτυχία σταυς μουσικαύς κύκλους. Τα CL 32L βασίζετα σ'ουτό τα ίδια όργανα.

Οι ήχαι με τους οποίους η ετοιρία εφοδίοσε το μηχανήμο είναι πόνιο, Strings, κρουστό και κόπι εφφέ (τρίξιμο πόρτος, κρουγές κ.τ.λ.).

### CM 64

**Τ**ο CM-64 είναι τα δύο πρσγαύμενα σ' ένα κουτί (δύο σ' ένα). Είναι 15 μέρη Multitibral και έχει 63 φωνές (τα άθρσισμα των δύο προγούμενων module).

Ακαλαυθαύν ορισμένα περιφεριακά που ολοκληρώναν την Hardware εικόνα του συστήματος DTMS.



## CM 32P

**T**ο CM 32P είναι ένα module με ήχους που έχουν πο-  
ραχθεί υπό Sampling οι οποίοι είναι πολύ κολοί στο  
σύνολο τους σε σχέση με την τιμή του μηχανήματος.  
Οι ήχοι υπό ορχήστρα που υπήρχον στη μνήμη του μηχανή-  
ματος ήταν ρεαλιστικότεροι (λάγω Sampling). Το όργανο  
από μια πρώτη μορφή φαίνεται τέλει. Δυστυχώς έχει ένα  
μεγάλο μειονέκτημα. Οι ήχοι του είναι μόνο 64 και δεν αλ-  
λάζουν. Πορόλα αυτά υπάρχουν κάρτες από το U-110 ένα  
άλλο παρόμοιο όργανο της ίδιας εταιρίας με επιπλέον  
ήχους. Το CM 32P έχει Velocity Sensitivity που προσθέτει  
οκόμο περισσότερο στους ήδη κολούς του ήχους. Μια πορά-  
ξη όσο και χρήσιμη λειτουργία είναι η Mix Input είσοδος  
που διοθέτει και μιζάρει το σήμα που έρχεται με αυτό που  
βγάζει το ίδιο το μηχανήμα. Έτσι μπορείτε να έχετε δύο όρ-  
γανο συνδεμένα στον ίδιο ενισχυτή χωρίς να οποιτείται μι-  
χτης.



## CF-10 DIGITAL FADER

**E**ίναι κάτι σαν Midi Mixer. Προσωπικά δεν το είδα σε  
λειτουργία. Πάντως είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακές οι  
δυνατότητες του. Έχει και ρυθμιστικό για Pan Pot σε  
κάθε κανάλι.

## CN-20 MUSIC ENTRY

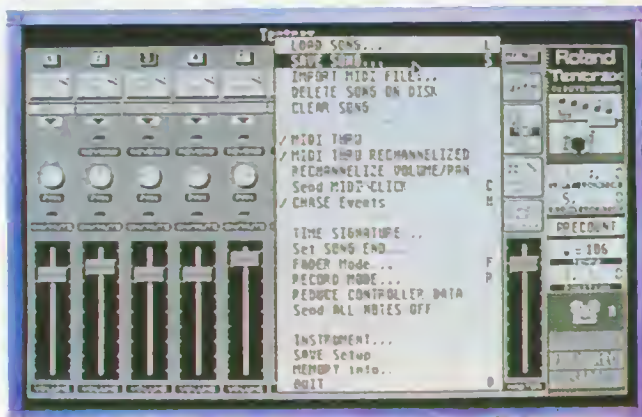
**T**ο Cn-20 είναι ο ονγκατοστότης του Midi keyboard για  
αρχάριους κυρίως. Έχει ορισμένες δυνατότητες αλλά  
προσωπικά εγώ δεν ονγκαθιστώ με τίποτα ένα ευαίοθη-  
το στην ταχύτητα και στο Aftertouch keyboard.

## CA-30 INTELLIGENT ARRANGER

**A**υτό το περιφεριακό είναι πραγματικά χρήσιμο. Είναι μια  
γεννήτρια αυτόματων οκοπανιομένων με πολλούς  
ρυθμούς. Χρησιμοποιεί τους ήχους των Modules και  
επιπλέον οι ρυθμοί αλλάζουν με κάρτες.  
Ένα περιφεριακό που μου τράβηξε την προσοχή.

## CP-40

Η Roland πρωτοτύπησε για άλλη μια φορά με αυτό το περιφε-  
ριακό. Ποιο είναι η λειτουργία του; Με ένα μικρόφωνο που



διοθέτει ονολύει το ύψος της τονικότητας που δέχεται το μι-  
κρόφωνο και το μετοτρέπει σε σήματο Midi. Δηλαδή ότι παίξε-  
τε στην κιθόρα μετοτρέπει σε Midi και παίζεται ταυτόχρονα  
(οχεδόν) υπό ένα Keyboard. Software: Tentrax

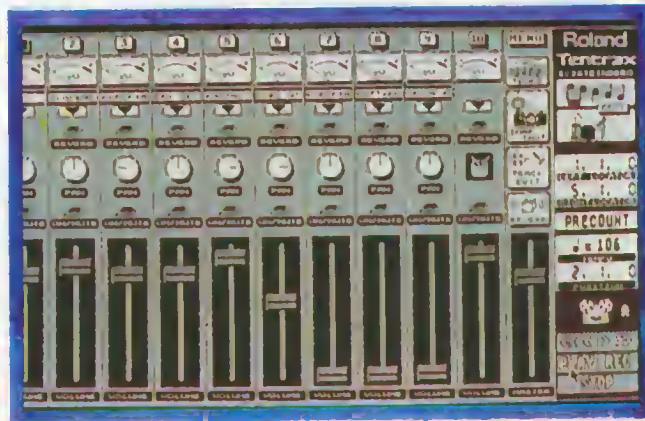
Τα modules είναι πιο εύχρηστο μέσο υπό τη χρήση τους με  
υπολογιστή.

Ο ST είναι ο υπολογιστής που χρησιμοποιείται περισσότερο  
από οποιοδήποτε άλλο σε ότι έχει σχέση με Midi. Η  
Steinberger έγραψε ένα πρόγραμμα που οπευθύνεται στη  
χρήση των Modules αυτών.

Το Tentrax έχει ένα πολύ όμορφο look που θυμίζει κονσάλο.  
Βασικά είναι Sequencer με Midi Mixer με πλούσιες δυνατότη-  
τες Editing, όχι επιπέδου Cubase, αλλά που φτάνουν και πε-  
ρισσεύουν στο μέσο χρήστη. Οι πληροφορίες αποικονίζονται  
με τη μορφή νοτών στην οθόνη ή με μικρές "γρομούλες"  
όταν χρησιμοποιούμε τον Bar Editor που διευκολύνει πολύ  
την εγγραφή σε Step Time.

Επιπλέον έχει και Drum Editor που δεν τον συνοντάμε πολύ  
οχνά σε προγράμματα της τιμής του Tentrax. Η ποράθεση  
των δυνατοτήτων του εν λόγω προγράμματος θα έπιανε του-  
λάχιστον πέντε σελίδες υπό το περιοδικό καθώς είναι πολύ  
οξόλογο ώστε να ανοφερθούμε επιγορματικά και μόνο. Για  
PC υπάρχει το Ballade το οποίο δεν έχει έρθει ακόμα στην  
Ελλάδα και δεν το είδα.

Συνοψίζοντας η Roland έκανε τη σωστή κίνηση για να μπει ο  
μέσος χρήστης και λάτρης της μουσικής στον κόσμο του  
Midi. Το Sound Modules χωρίς να είναι οκρίβα έχουν ότι χρειο-  
στεί ο αρχάριος και μερικά από αυτά (CM 64) ο επαγγελμα-  
τίας μουσικός. Ευχοριστούμε την αντιπροσωπία της Roland  
για την πολύτιμη βοήθεια της και τις πληροφορίες που πρό-  
θυμα μος παραχώρισε. Η διεύθυνση της αντιπροσωπείας εί-  
ναι **Φειδίου 2 Αθήνα Τηλ 3620130**







Γεια σας και πάλι φίλοι μου. Το καλοκαίρι έφτασε κιόλας, και ο αέρας της θάλασσας φυσάει προκλητικά στα πρόσωπά μας. Καιρός για μπάνιο. Προτού φύγετε όμως για κάποια παραλία, ακούστε μερικά από τα νέα που έχουμε για σας.

# MODEMS

ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

**Καταρχήν, μερικές αλλαγές που συνέβησαν στο χώρο των Αθηναϊκών βάσεων τον τελευταίο καιρό. Ο πρώτος κόμβος της Wonder Bank BBS έπαψε να λειτουργεί ενώ ο δεύτερος λειτουργεί πια αυτόνομα, κάτω από την ονομασία SilverNet BBS. Η Rendez-Vous BBS απέκτησε εικοσιτετράωρη γραμμή και λειτουργεί στο τηλέφωνο 9430273. Και μερικές καινούργιες βάσεις έκαναν την εμφάνισή τους, όπως κάθε μήνα. Μία από αυτές είναι η Κλεψύδρα (!;) BBS, η οποία έγινε και μέλος του αθηναϊκού δικτύου βάσεων Athens-Net. Το τηλέφωνό της είναι 9848392, και μπορείτε να καλείτε από 19:30 ως 7:30.**

**Ν**α πούμε εδώ πως η ιδέα των δικτύων έχει γίνει παλύ δημοφιλής ταν τελευταία καιρά. Έτσι κάθε νέα βάση είναι σχεδόν σίγουρα πως ενδιαφέρεται να γίνει μέλος σε κάποια από αυτά. Εδώ στην Αθήνα, κυρία και μεγαλύτερο δίκτυο είναι τα Athens-Net, τα μέλη του οποίου διαθέτουν και μερικές από τις διεθνείς περιοχές μηνυμάτων του δικτύου FIDO, μαζί με τις διάφορες ελληνικές περιοχές όπως η GreekChat, η οποία είναι αφιερωμένη σε μηνύματα γενικού περιεχομένου από όλη την Ελλάδα.

Υπάρχουν όμως και άλλα δίκτυα, που δημιουργήθηκαν για παλαιούς λόγους, όπως η μη επιθυμία διαφόρων βάσεων να φιλοξενούν κάποιες συγκεκριμένες περιοχές μηνυμάτων, η διαφωνία κάποιων βάσεων με άλλες κ.λ.π. Τελευταία δημιουργήθηκε και ένα δίκτυο από τρεις βάσεις, τις Infotel, Onned και SilverNet, τα οποία αναπτύχθηκε ProNet. Τα μέλη του θα διαθέτουν και μερικές διεθνείς περιοχές μηνυμάτων του FIDO, κάποιες από αυτές διαφορετικές από τις περιοχές που διαθέτουν τα μέλη του Athens-Net. Συζητείται επίσης να έρθει και ένα ακόμη δίκτυο, τα MagNet, αλλά ακόμη δεν έχει αριατικοποιηθεί πιας βά-

σεις θα τα υποστηρίζουν.

Ενώ είναι ωραία να βλέπει κανείς να αναγνωρίζεται η αξία της συνεργασίας μέσα από τη συμμετοχή σε κάποιο δίκτυο, δεν μπορεί παρά να λυπηθεί από τα γεγονότα ότι αυτή η συνεργασία δεν μπορεί να είναι ευρύτερη και να περιλαμβάνει όλες τις βάσεις, ή τουλάχιστον τη συντριπτική πλειοψηφία τους. Ο χώρος δεν είναι τόσο μεγάλος που να επιτρέπει την παλυτέλεια της διαμάχης. Αυτό όμως είναι ένα θέμα στα οποία θα επανέλθουμε σε προαχώς τεύχος. Αυτά τα μήνα, θα συνεχίσουμε τις παραυαιασεις βάσεων που ξεκίνησαμε ταν περασμένα μήνα. Θα μιλήσουμε για μία βάση με ενάμιση σχεδόν χρόνια ζωής, την ONNEΔ BBS.

## Περισσότερα λόγια... αμέσως!

Χειριστής της βάσης είναι ο Αλέξανδρος Καλυβάδης. Υπαστηρικής και χρηματοδότης της βάσης είναι, φυσικά, η ONNEΔ. Θα αναρωτηθεί κανείς: μπηκε η παλιτική στις βάσεις ή οι βάσεις στην παλιτική; Μαλλον τίπατε από τα δύο, αλλά ταυτάχρονα και τα δύο θα έλεγα. Όπως μας εξήγησε ο

χειριστής της, η αρχική ιδέα ήταν δική του, άπως και η όλη οργάνωση και ο μόχθος για να στηθεί και να στηριχθεί μία βάση που μάλιστα χρηματοδοτείται από ένα κόμμα. Γιατί μην ξεχνάμε, στην Ελλάδα ζούμε, όλα περνούν από ορισμένα κανάλια, έχουν αριθμένες διαδικασίες, τελικά είναι σαν τις δημόσιες υπηρεσίες: κινούνται αργά και ακουριασμένα. #φού έπεισε τρεις υπεύθυνους να υποστηρίξουν τη βυση, την έθεσε σε λειτουργία. Η βάση είναι αναγκαία για όλους, δεν παίζει δηλαδή ρόλο η κομματική ταπαθέτηση των χρηστών της. Αυτό είναι λογικό, αφού τουλάχιστον για την ώρα δεν υπάρχει καμία ιδιαίτερη παλιτική συζήτηση ή άλλη δραστηριότητα μέσα από τη βάση, αν και στα μέλλαν ίαως υπάρξουν αλλαγές στη δομή της και πιθανόν να υπάρξουν λειτουργίες που θα απευθύνονται στα μέλη του κόμματος.

Μια όμως και η παλιτική δεν μας ενδιαφέρει εδώ, αλλά μάνα η ποιότητα και οι υπηρεσίες των βάσεων, ως προχωρήσαμε στην εξέταση της βάσης. Ίαως αναρωτηθείτε γιατί επιλέχτηκε αυτή η βάση για παραυαίση αυτή τα μήνα. Αν ο ΑΡΓΩΣ που παραυαίσαμε ταν περασμένα μήνα επιλέχτηκε καταρχήν για λόγους αρχαιότητας, η ONNEΔ επι-



λέχτηκε για λόγους κακότητας. Πραγματικά, πράσσεται για μία από τις καλύτερες βάσεις τις Αθηνών, από ορισμένες τουλάχιστον πλευρές.

Πιο συγκεκριμένα, είναι από τις περισσότερα φραντισμένες βάσεις στην εμφάνιση. Αυτά τα διαπιστώνει κανείς από την πρώτη εισαγωγική αθάνη μέχρι τα τελευταία μενού του προγράμματος της βάσης. Επιπλέον, ο χειριστής της ασκεί στενή επαπεία, πράγμα που φαίνεται για παράδειγμα από τα γεγανός ότι όλα τα αρχεία που διαθέτει η βάση έχουν σαφή σχάλα για τα περιεχόμενά τους, και ελέγχονται για τα αν είναι εμπορικά ή όχι. Σε αυτά τα σημεία θα πρέπει να πούμε ότι ο χειριστής του συστήματος είναι πραγματικός κέρβερος σε θέματα copyright, και μάλιστα σε επαχές που η σημασία της προστασίας των δικαιωμάτων των κατασκευαστών προγραμμάτων δεν είχε γίνει "καταναητή" από παλλούς άλλους χειριστές βάσεων. Μπράβο λοιπόν για αυτή την συμπεριφορά του.

Δεν είναι όμως μόνο αυτό. Η βάση διαθέτει επίσης μία από τις μεγαλύτερες και, τα κυριότερα, μία από τις καλύτερα ενημερωμένες με τα πιο πρόσφατα προγράμματα συλλογές. Μία που τα προγράμματα εκτιμούνται ιδιαίτερα από τα μέλη των διαφόρων βάσεων, καταλαβαίνει κανείς εύκολα ότι η βάση δε δυσκαλεύτηκε να απακτήσει φίλους από την αρχή. Να σημειώσουμε εδώ πως έχει σχεδόν ανακηρυχτεί...επίσημος προμηθευτής των προγραμμάτων προστασίας από ιούς, αφού συνήθως "κατεβάζει" απευθείας από την Αμερική τις διάφορες εκδόσεις του γνωστού προγράμματος (νιου)scan, λίγες μέρες ή και ώρες (!!) μετά την επίσημη απόδοσή τους στα κανόνια! Να δούμε τα χαρακτηριστικά της βάσης λίγα πιο συγκεκριμένα. Η βάση είναι χωρισμένη σε περιοχές, τις εξής: Main και Games, δύο περιοχές για μηνύματα που παραμένουν στη βάση, σε αντίθεση με τις περιοχές IBM General, Ham Radio/Electronics και Communications, τα μηνύματα των οποίων μεταφέρονται και στις υπόλοιπες βάσεις του δικτύου ProNet, μέλας του οποίου είναι η βάση. Υπάρχουν ακόμη οι περιοχές Bazaar, Greek-Chat, Politics, Sports και Turbo Pascal, τα μηνύματα των οποίων μεταφέρονται σε όλες τις ελληνικές βάσεις που είναι μέλη του δικτύου FIDO, ενώ υπάρχει και η περιοχή E-Mail, η οποία είναι διεθνής περιοχή του δικτύου FIDO. Σύνταμα θα υπάρχουν και οι διεθνείς περιοχές PC-Clanes, Programming, Windows-3, Virus, dBASE και Clipper του δικτύου FIDO, ενώ ίσως στα μέλλον γίνουν διαθέσιμες και περιοχές από άλλα διεθνή δίκτυα.

Οι περιοχές Main, Games και Ham Radio/Electronics διαθέτουν και τα δικά τους αρχεία η καθεμιά, ενώ κάθε περιοχή διαθέτει τις δικές της ανακοινώσεις και άρθρα (bulletins). Η περιοχή main, που προορίζεται για μηνύματα γενικού και ταπικού ενδιαφέροντος περιέχει μερικές ανακοινώσεις σχετικές με τους κανόνες και τα επίπεδα που ισχύουν στη βάση, όπως και ένας κατάλογος με τα ονόματα των χρηστών και στατιστικό στοιχεία για τα σύστημα και τους χρήστες που έστειλαν ή πήραν τα περισσότερα αρχεία.

Έτσι μαθαίνουμε, για παράδειγμα, ότι οι περισσότεροι χρήστες χρησιμαπαιούν τα πρωτάκαλλα Zmodem ενώ οι λιγότεροι τα Kermit (φυσικά...!). Άλλα πρωτάκαλλα που υποστηρίζονται είναι τα Bimodem, Puma, C-modem, Xmodem, Ymodem, Hyperpro και Tmodem, αρκετά για να βρείτε κάποια που να σας ικανοποιεί... Στην περιοχή Games, βρίσκει κανείς μηνύματα και ανακοινώσεις σχετικές με παιχνίδια ενώ υπάρχουν και παλλό an-line παιχνίδια, και συγκεκριμένα τα ακόλουθα: Bagels, Bax Poker, Cardfish, Casino Poker, CIA adventure, Digest, Ghost Town, Hang'em High, Land of Barons, Modern Warfare, Roulette, Slots, Thunder Cat, Tele-Hang, Tic-Tac-Toe, Universal City και WarDoor.

Στην περιοχή IBM General βρίσκει κανείς μηνύματα και προγράμματα για συμβατούς υπολογιστές, καθώς και αρκετές ανακοινώσεις. Σε αυτές περιλαμβάνονται ορισμένα άρθρα για ιούς, τα ηλεκτρονικά περιοδικά PC-REVIEW, τέστ καρτών VGA και διάφορες άλλες χρήσιμες πληροφορίες. Αντίστοιχα, στην περιοχή Ham Radio/Electronics, μπορεί κανείς να βρει μηνύματα, αρχεία και άρθρα με θέματα σχετικά με packet radio. Στα άρθρα περιλαμβάνονται μερικό σχετικά με τα τι είναι το packet radio, τη λήψη πληροφοριών από δορυφόρους κ.α.

Οι υπόλοιπες περιοχές ασχολούνται με θέματα αγορών και πωλήσεων (Bazaar), πολιτικής (Politics), αθλητισμού (Sports), προγραμματισμού - και μάλιστα σε Turbo Pascal (η Turbo Pascal φυσικά), ενώ οι περιοχές του FIDO που θα προστεθούν στα μέλλον είναι φανερό με ποια θέμα ασχολούνται.

Εκτός από τις παραπάνω περιοχές, υπάρχει η σκέψη να προστεθούν ορισμένες ενδιαφέρουσες περιοχές από κάποια άλλα δίκτυα του εξωτερικού, μέχρι τώρα όμως δεν έχει οριστικοποιηθεί η κατάληξη του θέματος αυτού. Πράθεση του χειριστή είναι να επέλθει μία διαρκής βελτίωση της βάσης και να υπάρχει μία διαρκής αναβάθμιση των προσφερόμενων υπηρεσιών. Τα προγράμματα που χρησιμαπαιεί η βάση είναι τα ProDoor/ProBBS, ένα πρόγραμμα γνωστό και ιδιαίτερα δημοφιλές στην Αμερική.

Όπως μας είπε ο χειριστής της βάσης, επέλεξε αυτά τα προγράμματα γιατί πιστεύει πως προσφέρει όσες δυνατότητες χρειάζεται κανείς, και μπορεί να προστεθεί και απαιαδήπατε δυνατότητα τυχόν χρειαστεί στα μέλλον.

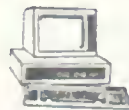
Να σημειώσουμε πως για κάθε νέα μέλος ακολουθείται η διαδικασία της προσωπικής επαλήθευσης των στοιχείων, πρατού την παραχώρηση επιπέδου, τα οποία όμως είναι δωρεάν και στην ουσία ίδια για όλους. Άλλη ευκολία που παρέχει το σύστημα είναι η Τρόπεζα Χρόνου, στην οποία μπορεί κανείς να αποθηκεύει χρόνο που δε χρησιμαποιεί κάποια μερα, ώστε να έχει επιπλέον χρόνο κάποια άλλη.

Υπάρχει ακόμη η δυνατότητα να "πακετάρει" κανείς τα μηνύματα που τον ενδιαφέρουν και να τα διαβόσει με την ησυχία του στα στίπτα του, και έπειτα να γράψει κάποια άλλα τα οποία να στείλει πίσω με τον ίδια τρόπο. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση του MegaMail, ενός προγράμματος ειδικού για αυτή τη δουλειά.

Η βάση έχει και προβλήματα. Τα κυριότερα είναι οι αρκετά συχνές βλάβες που παρουσιάζονται στα τηλέφωνα της, με απατέλεσμα να βρίσκεται συχνά-πυκνά εκτός λειτουργίας. Ίσως στα μέλλον λυθεί τα πρόβλημα με τη χρήση μιας ακόμη γραμμής.

Αυτά όμως ήταν τα νέα μας για αυτό τα μήνα. Γειά σας και καλή επιτυχία σε όσους θα δώσουν εξετάσεις!

## ΤΩΡΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ COMPUTER SHOP



# MICRONICS

COMPUTERS

ΣΤΟΥΣ ΑΓΙΟΥΣ ΑΝΑΡΓΥΡΟΥΣ (ΠΛΗΣΙΟΝ ΠΛΑΤΕΙΑΣ)  
ΤΡΙΠΟΛΕΩΣ 44 (ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ)  
ΤΗΛ. 2617 525 - 2612 330

**Ε.Κ.Π. ΔΙΑΜΑΝΤΙΔΗΣ Ο.Ε.**

### PERSONAL COMPUTERS (ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ)

- TULIP
- VECAS
- AMSTRAD
- IKAROS

### HOME COMPUTERS

- AMSTRAD
- COMMODORE
- ATARI
- SPECTRUM

### MONITORS (ΟΘΟΝΕΣ)

- PHILIPS
- HANTAREX

### COMPUTER GAMES (ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ)

- AMSTRAD 6128
- AMICA
- PC 5 1/4, 3 1/2

### ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

- ΚΑΛΩΔΙΑ
- ΔΙΣΚΕΤΕΣ
- ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ
- ΦΙΛΤΡΑ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ
- ΒΙΒΛΙΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΦΙΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ - ΦΙΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

• ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΟΥΝΙΟΥ AMICA Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑΣ 125.000

### PRINTERS (ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ)

- STAR
- CITIZEN
- OKI
- EPSON

### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

- ΚΑΡΤΕΣ DUAL, EGA, VGA
- MULTI I/O GAMES CARD
- HARD DISCS
- JOYSTICKS MOUSE

### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

- ΚΑΡΤΕΣ DUAL, EGA, VGA
- MULTI I/O GAMES CARD
- HARD DISCS
- JOYSTICKS MOUSE

### ΕΜΠΟΡΙΚΑ ΠΑΚΕΤΑ

- ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
- COMPUTER LOGIC
- UNISOFT
- TECHNOSOFT

- ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ ΒΙΟΤΕΧΝΕΙΩΝ
- ΔΩΡΕΑΝ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΑΠΟ ΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΣΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΑΙΣΙΟΙ ΣΚΑΛΟΥΝΤΟΙ



SUPER ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

Μ Α Ι Ε Σ Σ Τ Ο

# ΒΑΣΚΕΤ

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ  
ΤΕΥΧΟΣ 34 \* ΤΙΜΗ 300

ΚΕΡΔΙΣΤΕ  
3 ΦΟΡΜΕΣ  
NBA

Ο ΠΑΟΚ  
ΚΥΠΕΛΛΟΥΧΟΣ  
ΕΥΡΩΠΗΣ

PLAY-OFFS  
Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ  
ΤΡΑΠΕΖΑ

ΓΙΑΤΖΟΓΛΟΥ-ΜΠΕΝΑΤΣΕΚ-ΓΚΟΥΜΑΣ-ΠΑΤΑΒΟΥΚΑΣ-ROBERSON



# ΤΟ ΝΟ1 ΣΤΑ JOYSTICKS PAC-MAN



ΑΠΟΛΥΤΗ  
ΚΙΝΗΣΗ

ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΣΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ

ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΗ ΑΝΤΟΧΗ  
ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ: ΑΝΕΡΟΥΣΗΣ CONTROL - ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:





**MAIL ORDER**

# ΣΥΜΓΑΜΜΑ COMPUTERS

## ΔΙΑΦΟΡΑ



### NIGHT HUNTER

PC .....4900  
ST .....3950  
AMS/D .....2950



### MIDWINTER

PC .....7400  
AMIGA .....5400

### AWESOME

AMIGA .....7400  
ST .....4900

### BETRAYAL

PC .....7400  
AMIGA .....5400

ST .....5400  
C64/D .....3950

### BAT

PC(VGA) .....6500  
PC(EGA,CGA) .....6500  
AMIGA .....5500  
ST .....7400

### CHESSMASTER 2100

PC .....4900  
AMIGA .....4900

### CAPTIVE

AMIGA .....5400  
ST .....5400

### ULTIMA V

PC .....5400

### SORCERERS GET ALL THE GIRLS

PC .....6500

### BLUE MAX

PC .....6500  
AMIGA .....5400

### LOTUS TURBO

CHALLENGE  
AMIGA .....3950  
ST .....3950  
AMS/D .....2950  
C64/D .....2950  
SP/D .....2950  
AMS/C .....2100  
C64/C .....2100  
SP/C .....2100

### TOYOTA CELICA

AMIGA .....3950  
ST .....3950  
AMS/D .....2950  
C64/D .....2950  
SP/D .....2950  
AMS/C .....2100  
C64/C .....2100  
SP/C .....2100

### NINJA TURTLES

PC .....4150  
AMIGA .....4150  
AMS/D .....3100  
AMS/C .....2150  
C64/C .....2150

### LEMMINGS

PC .....4900  
AMIGA .....4900  
ST .....4900

### RICK DANGEROUS II

PC .....4900  
ST .....3950  
AMS/D .....2950  
SP/D .....2950

### PRINCE OF PERSIA

PC .....4150

### 4D SPORTS DRIVING

PC .....4900

### 4D SPORTS BOXING

PC .....4900

### NITRO

AMIGA .....4900  
ST .....4900



### PIRATES

PC .....4900  
AMIGA .....4900  
ST .....4900  
AMS/D .....3950

## SIMULATION

### F15 STRIKE EAGLE II

PC .....7900  
AMIGA .....5700  
ST .....5700

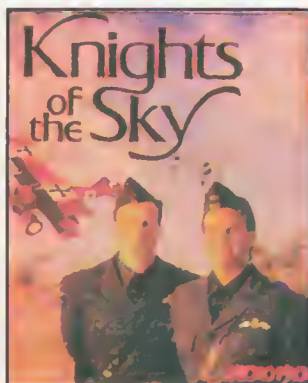
### GUNSHIP

AMS/D .....3400

### KNIGHTS OF THE SKY

PC .....8900





### F19 STEALTH FIGHTER

PC .....8900  
AMIGA .....5700  
ST .....5700

### SILENT SERVICE II

PC .....8900

### SILENT SERVICE

AMS/D .....3400



### M1 TANK PLATOON

PC .....8900  
AMIGA .....5700  
ST .....5700

### F16 COMBAT PILOT

PC .....5900  
AMS/D .....4950

### F15 STRIKE EAGLE

AMS/D .....3000

### BATTLE OF BRITAIN

PC .....5950  
AMIGA .....5950  
ST .....5950

### ARMOUR GEDDON

AMIGA .....4900  
ST .....4900



### WING COMMANDER

PC .....7400

## ΣΥΛΛΟΓΕΣ

### CHALLENGERS

(kick off, fighter  
bomber, stunt car  
super ski, pro tennis  
tour)

PC .....6500  
AMIGA .....5500  
ST .....5500  
AMS/D .....4800  
C64/D .....4800  
AMS/C .....3950  
C64/C .....3950

### FULL BLAST

(rick dangerous, carrier  
command, p47 ferrari  
formula 1, chicago 90,  
highway patrol)

PC .....6500  
AMIGA .....5500  
ST .....5500



### 10 PACK

(10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)

AMS/D .....4800  
C64/D .....4800  
AMS/C .....2950  
C64/C .....2950  
SP/C .....2950

### WHEELS OF FIRE

(turbo outrun, chase hq,  
hard driving, power drift)

AMI .....5950  
ST .....5950  
AMS/D .....5150  
C64/D .....5150  
AMS/C .....4150  
C64/C .....4150

### HOLLYWOOD COLLECTION

(robocop, indiana jones,  
batman, ghostbusters 2)

AMS/D .....5150  
C64/D .....5150  
AMS/C .....4150  
C64/C .....4150  
SP/C .....4150



**ΚΟΥΠΟΝΙ  
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ  
MAIL ORDER  
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ  
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113**



**FAMILY COMPUTER  
SYSTEM**



Η παιχνιδιομηχανή με τα  
απίθανα γραφικά  
\* Nintendo compatible

**TIMH 22.900**

**PHILIPS MONITOR  
11362**



Εγχρωμο  
δια AMIGA, ATARI, PC

**TIMH 66.000 (με καλώδιο)**

**ATARI 2600**



**ORIGINAL**

**TIMH 14.000**

**Djoy II**



Το μεταθικό joystick  
που δεν χαλάει ποτέ

**TIMH 4.000**

**ZIP STICK**



**TIMH 3.900**

**Η ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ THE QUICKSHOT**



**PYTHON 1  
TIMH 2.200**



**APACHE 1  
TIMH 1.600**



**WARIOR 5 ΓΙΑ PC  
TIMH 2.950**



# COMPUTER TIME

ΚΑΙ ΤΩΡΑ

## COMPUTER TIME NO 2

ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΥ 50 ΙΛΙΣΙΑ  
(ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΑΚΤΥΛΙΟ!)

### IBM COMPATIBLES

- VEGAS
- ACRO
- HYUNDAI
- TULIP
- TATUNG
- SCORPION
- ALTEC

### PRINTERS

- STAR
- SEIKOSHA
- BULL
- CITIZEN

### MONITORS

- PHILIPS
- COMMODORE
- TVM
- ATARI
- HANTAREX

### HOME

- ATARI
- AMICA
- AMSTRAD

### PERIPHERALS

- MUSIC CARD
- MOUSE
- F. DRIVE 360, 720, 1.2, 1.44 MB
- JOYSTICK CARD
- JOYSTICK
- SCANNER MONO
- SCANNER COLOR
- PRINTER STANT
- MOUSE PAD
- MODEM

### HARD DISK

- SEAGATE
- MAXTOR
- WESTERN DIGITAL

AT/80286 8/12MHZ DESKTOP ME 1MB RAM  
ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΗ ΣΤΑ 4MB ON BOARD  
2 PARALLEL & 2 SERIAL  
5 SLOTS ΤΩΝ 16 BIT & 1 ΤΩΝ 8 BIT  
101 KEYS 200W ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ  
MONITOR 14" DUAL  
40 MB HARD DISK

**195.000 ΔΡΧ**  
ΣΥΝ ΦΠΑ 8%

ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΗ ΣΤΑ 4MB  
COMPUTERS

PC/XT 4.77/12/V20 640 KB RAM  
AUTO DUAL CARD  
REAL TIME CLOCK  
MULTI I/O 2 SERIAL  
1 PARALLEL, GAME PORT  
MONITOR 14" DUAL  
8 SLOTS, 101 KEYS

**102.000 ΔΡΧ**  
ΣΥΝ ΦΠΑ 8%

DISK MAXELL 720

280 ΔΡΧ

DISK VERBATIM 360

165 ΔΡΧ

DISK NO NAME 3 1/2

150 ΔΡΧ

DISK VERBATIM 1.2 MB

340 ΔΡΧ

DISK TDK 1.2 MB

300 ΔΡΧ

DISK MAXELL 3"

700 ΔΡΧ

ΑΓ. ΘΕΡΑΠΟΝΤΟΣ 8, ΖΩΓΡΑΦΟΥ  
ΤΗΛ. 7753713, 7716967



# ΒΙΒΛΙΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

**Σ**ε αυτή την

βιβλιοπαρουσίαση θα

παρουσιάσουμε δύο

τελείως διαφορετικά

βιβλία. Το ένα από αυτά

ασχολείται με τον

πασίγνωστο επεξεργαστή

VolksWriter ver 3.0. Και

το άλλο με τα Viruses

των υπολογιστών. Και τα

δύο βιβλία που θα

περιγράψουμε, πιστεύω

κατά την γνώμη μου ότι

έχουν μεγάλο ενδιαφέρον

και σίγουρα θα σας

ανοίξουν νέους

ορίζοντες...



**ΤΙΤΛΟΣ:**

**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:**

**ΕΚΔΟΣΕΙΣ:**

**ΣΕΛΙΔΕΣ:**

**ΤΙΜΗ:**

**ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ VOLKSWRITER 3**

**ΝΙΚΟΣ ΣΑΡΑΝΤΑΚΟΣ**

**ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ**

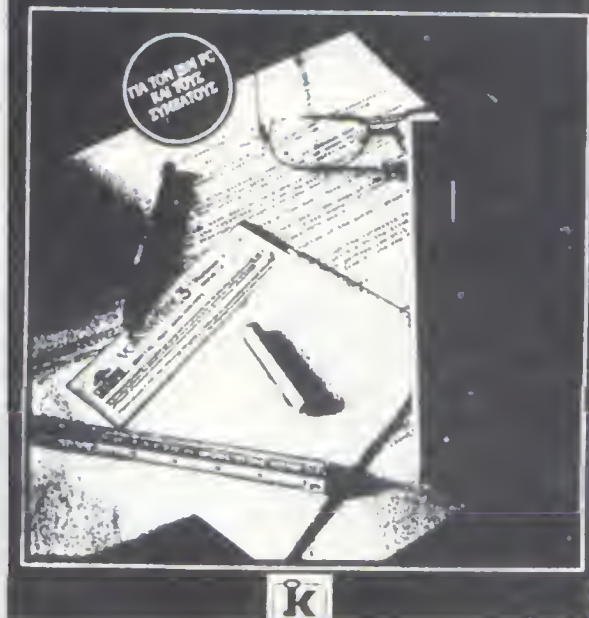
**235**

**2900**

Καιρός είναι φίλοι μου, να παρουσιάσουμε και ένα βιβλία που να ασχολείται με την Επεξεργασία Κειμένου, μιας και παλύ από σας αν όχι όλοι, θα έχετε χρησιμαπαιήσει έστω και μια φορά ταν υπαλαγιστή σας για να γράψετε, ένα γράμμα ή κάποια έντυπα. Ενας παλύ γνωστός επεξεργαστής κειμένου σταν χώρο των συμβατών είναι και ο VOLKSWRITER. Τα βιβλία που θα παρουσιάσουμε παρουσιάζει αναλυτικά την καιναύργια έκδοση του Volkswriter, την έκδοση 3. Κατά την γνώμη μου τα βιβλία είναι αρκετά καλά. Απευθύνεται σταν καθένα που θα θέλει να ασχληθεί με ταν Volkswriter. Τα βιβλία είναι χωρισμένα σε τρία μέρη. Τα κάθε μέρος είναι και αυτό χωρισμένα σε κεφάλαια. Τα πρώτα μέρας έχει τέσσερα κεφάλαια, τα δεύτερο μέρος έχει πέντε κεφάλαια και τα τρίτα μέρας εφτά κεφάλαια, τέσσερα παραρτήματα και τα ευρετήρια. Τα πρώτα μέρας αναμάζεται "Εισαγωγικά". Οπως θα καταλάβατε και από τα άναμα ταν περιλαμβάνει την εισαγωγή, κάποια εισαγωγικά στοιχεία για τα πρόγραμμα και κάποιες βασικές λειταυργίες ταν πραγγράμματος. Ενδιαφέρον παρουσιάζει τα κεφάλαια 3 στα πρώτα μέρας, παυ μας δίνει πληραφάριες, για την εγκατάσταση ταν πραγγράμματος, για την αθόνη εκκίνησης και για την γραμμή κατάστασης. Παλύ μεγαλύτερα ενδιαφέρον παρρασιάζει από τα πρώτα μέρας τα τέταρτα κεφάλαια που αναμάζεται, "Τα μεναύ εκκίνησης, Χειρισμάς Αρχείων". Σε αυτά τα κεφάλαια περιγράφονται αναλυτικά οι διαταγές

παυ βρίσκονται στα μεναύ εκκίνησης (CREATE, REVISE, STORE, RENAME, DELETE, PRINT κα.). Τα δεύτερα μέρας αναμάζεται "Τα Βασικά ταν Volkswriter 3" και περιλαμβάνει πέντε κεφάλαια παυ αναφέρονται στην Λειταυργία Χειρισμαύ αρχείων, Λειταυργία τμημάτων, Λειταυργίες αναζήτησης και αντικατάστασης, Απλές λειταυργίες και Διαταγές Πληκτραλαγίου. Τα τρίτα και τελευταία μέρας αναμάζεται "Μετά τα Βασικά" και περιλαμβάνει, εφτά κεφάλαια παυ αναφέρονται στην Φόρμα Αρχείων, Πρότυπα Σελίδων και Πρατιμήσεις, Εκτύπωση Αρχείων, Τα πρόγραμμα TextMerge, Ελεγχας Ορθογραφίας και Αυτόματος Συλλαβισμός, Τα Μαθηματικά ταν Volkswriter, Εφαρμαγές και Τεχνάσματα και τα Βοθητικά Πραγράμματα ταν Volkswriter. Τα τρίτα μέρας ακόμα περιλαμβάνει τέσσερα παραρτήματα, τα πρώτα παράρτημα περιγράφει τα πρόγραμμα πρρασμαγής, τα δεύτερα παράρτημα περιγράφει την Συνεργασία ταν VolksWriter με άλλα πραγγράμματα, τα τρίτα παράρτημα αναφέρεται στανς εκτυπωτές παυ υποστηρίζει ο επεξεργαστής κειμένου και τα τέταρτα παράρτημα παρρασιάζει τανς πίνακες χαρακτήρων ASCII. Τα τρίτα μέρας κλείνει με τα ευρετήρια τα απαία είναι χωρισμένα σε δύο μέρη. Στα πρώτα μέρας βρίσκονται όλοι οι αγγλικοί όροι και στα δεύτερα όλοι οι

## ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ VOLKSWRITER 3





ελληνικοί όροι. Το ευρετήριο περιλαμβάνει εφτά πλούσιες οελίδες, που μπορείτε να βρείτε εύκολα και άνετα άτι και αν θέλετε. Μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζει το κεφάλαιο 14, τα οποία αναφέρεται στα μαθηματικά του επεξεργαστή. Με τα volkswriter 3, μπορείτε να εκτελέσετε και μαθηματικές πράξεις, όσο κι αν κάτι τέτοιο, με πρώτη ματιά, φαίνεται ξένο προς την αποσταλή ενός επεξεργαστή κειμένου. Αλλά μόνο με πρώτη ματιά, τουλάχιστον αν τα κείμενά σας πρόκειται να είναι εμπορικού χαρακτήρα. Όταν λέμε ότι το volkswriter 3 εκτελεί μαθηματικές πράξεις, μη φανταστείτε τίποτα "βαριά" μαθηματικά, λαγαριθμούς και τέτοια, οι δυνατότητές του είναι περιορισμένες στις τέσσερις στοιχειώδεις πράξεις και στον υπολογισμό πασαστών. Ένα άλλο κεφάλαιο που σίγουρα ρίχνει πολύ φως σε παλλές κρυφές δυνατότητες που διαθέτει ο volkswriter 3 είναι τα κεφάλαια 11. Το κεφάλαιο αυτό περιγράφει όλες της ένθετες διαταγές που περιέχονται στο volkswriter που σίγουρα δεν σας είναι τόσο γνωστές ( ..PAUSE, ..END, ..PAGE, ..HEAD, ..FOOT, ..PGNO, ..PRINT, ..CMD, VERB, ..NORM, ..FILE, ..HIDEMATH, ..SHOWMATH κ.α ). Οι γενικές μας εντυπώσεις για το βιβλίο αυτό ήταν καλές. Τα βιβλίο κατά την γνώμη μου είναι κατάλληλο για κάθε χρήστη, έμπειρο ή όχι, μιάς και μας δίνει μια ολοκληρωμένη αναλυτική εικόνα για αυτά των επεξεργαστή κειμένου. Σας τα συνιστώ ανεπιφύλακτα..



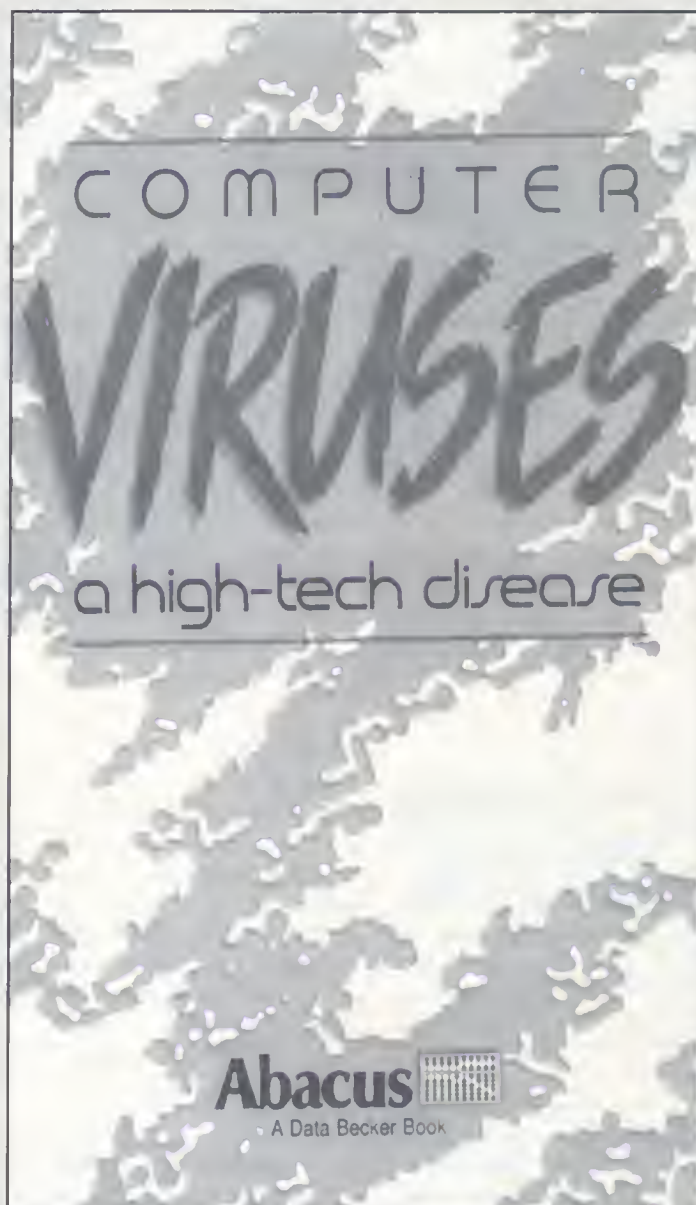
**ΤΙΤΛΟΣ:**  
**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:**  
**ΕΚΔΟΣΕΙΣ:**  
**ΣΕΛΙΔΕΣ:**  
**ΤΙΜΗ:**

**COMPUTER VIRUSES**  
**RALF BURGER**  
**ABACUS**  
**200**  
**3500**

Ένα μεγάλο πρόβλημα που αποσχολεύει ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια κάθε χρήστη, είναι η εμφάνιση των καταστροφικών ιών. Σίγουρα όλοι σας θα έχετε καλήσει έστω και μιά φορά κάποιον ιό που θα σας είχε κάνει τη ζωή δύσκολη. Έτσι και εμείς αποφασίσαμε να παρουσιάσουμε ένα βιβλίο σχετικά με ιούς, μιά που πιστεύουμε ότι το ζήτημα εξακολουθεί να είναι αρκετά επίκαιρο. Τα βιβλίο που παρουσιάζουμε αναμάζε-

ται "COMPUTER VIRUSES, a high-tech disease", κατά την γνώμη μου ο τίτλος του βιβλίου είναι αρκετά εύστοχος, μιας και οι ιοί σήμερα έχουν πάρει την μορφή της θανατικής επιδημίας (θανατικής για τα αρχεία). Τα βιβλία είναι εισαγωγής και έτσι βασική προαπαιτούμενη είναι η γνώση αγγλικών, μιάς και δεν υπάρχει η μετάφραση του. Τα βιβλία περιγράφει αναλυτικά π είναι ιός, περιέχει, μια μικρή ιστορική αναφορά για τους ιούς, ταυτότητες ιών, απλά παραδείγματα ιών σε BASIC, PASCAL και γλώσσα μηχανής και πολλά παραδείγματα για την κατασκευή και την κατανόηση της δομής ενός ιού. Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι αν δοκιμάσετε να κατασκευάσετε κάποιον ιό μέσα από το βιβλίο θα πρέπει να είστε αρκετά προσεκτικοί και να διαθέτετε κάποιες ιδιαίτερες γνώσεις πάνω οτα hardware και στην γλώσσα που θα χρησιμοποιαίσετε. Το βιβλίο χωρίζεται σε δύο μέρη. Το πρώτο μέρος αναμάζεται "Τα φόντα των ιών" και αποτελείται από εφτά κεφάλαια που ασχολούνται περισσότερο με την θεωρητική πλευρά του ζητήματος δηλ. ιστορία ιών, π είναι ιός κ.α. Το δεύτερο μέρος αναμάζεται "Ιαί στην πράξη" και αποτελείται από 8 κεφάλαια που ασχολούνται περισσότερο με την πρακτική πλευρά του ζητήματος, δηλ. με παραδείγματα, μικρά προγράμματα

σε πολλές γλώσσες κ.α. Στα τέλους του βιβλίου συναντάμε τα διοελίδο ευρετήρια. Τα βιβλίο από ότι θα καταλάβατε και εσείς ακολουθεί την παλιά και καλή συνταγή, "από την Θεωρία στην πράξη". Το γενικά μας συμπέρασμα για τα βιβλίο είναι θετικό. Κάτι όμως που θα πρέπει σίγουρα να τονίσουμε είναι, ότι το βιβλίο αυτό απευθύνεται κατά την γνώμη μου σε ανθρώπους που διαθέτουν κάποια επίπεδο γνώσης hardware και προγραμματισμού (ιδιαίτερα για το δεύτερο μέρος του βιβλίου). Αν και εσείς θα θέλατε να μάθετε περισσότερα πράγματα για τους ιούς δεν έχετε παρά να διαβάσετε αυτό το βιβλίο...





ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ  
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ  
Σπάρτης 75, 124 61  
Χαϊδάρη

Ο

ΓΝΩΣΤΟΣ

ΠΟΛΕΜΟΣ



Αγαπητά USER Σε διαβάζω απα τα πρώτο τεύχος, και οφείλω να πω πως είμαι παλύ ευχαριστημένος απα την αναδική παρεία του περιδικαυ. Είμαι κάτοχος μιάς AMIGA 500. Δυστηχώς όμως φαίνετε πως έχει παλαύς εχθραύς, δεν εξηγείται αλλιώς το φανατισμένα γράμμα του Κ. Καρμπέρη, πως θεωρεί την AMIGA, τίπατα άλλα απο μιά παιχνοδομηχανή, ή ακόμα όπι ο ATARI ST και οι IBM με VGA, είναι ανώτεροι από την AMIGA. Μα καλά έχεις παραγραμματίσει σε AMIGA BASIC, για να δεις την διαφαρά με την αργή και δύσχροστη ST BASIC ή GW BASIC; Τι ξέρεις γιά τα custom chips της AMIGA; Ασχалаύμαι 5 χρόνια

με computers και έχω 3 φίλους st users, που παραδέχωντε την κατωτερότητα των μηχανημάτων τους. Οσο γιά τα PC, μπαρούν να έχουν 4096 χρώματα ταυτόχρονα ή 4 κανάλια ήχου; ( να μην μιλήσαμε γιά τα beer). Και τέλας η AMIGA μπαρεί να γίνει συμβατή, αι συμβαταί μπαρούν να γίνανν AMIGA;

Φιλικά

Διονύσης Βυθούκλας

● Φίλε Διονύση σε ευχαριστούμε γιά τα καλά σου λόγια, αλλά πάλι γυρνάμε στα ίδια και τα ίδια. Είπαμε όπι ο καθένας που αγοράζει κάποιο μηχανήμα, πρώτα σκέφτεται τι ακριβός θέλει να κάνει, γιά πιά δουλειά το θέλει, και μετά πάει και δίνει τα ωραία λεφτουδάκια του. Πάντως φίλε Διονύση πρέπει να παραδεχτούμε όλοι, όπι τώρα τελευταία, βγαίνουν τρομερά παιχνίδια και γιά συμβατούς.

ΣΤΡΑΤΟΠΕΔΟ AMIGA



ΑΓΑΠΗΤΟ USER, θα ήθελα να σε συγχαρώ γιά τα

καταπληκτικό περιδικό σου, είσαι χωρίς αμφιβαλία τα καλύτερο περιδικό στην Ελλάδα.

Τώρα απευθύνομαι σε δυό απαδαύς ταυ PC, ταν Μ. Ατζιάρη και ταν Σ. Μαρκάκη. Υπαστηρίζαν όπι η AMIGA στα επαγγελματικά software είναι κατώτερη. Σοβαρά λάθος γιατί:

α) Η GW BASIC συγκρίνεται με την AMIGA BASIC.

β) Τα PC μποροθν να τρέξουν πάνω από 20 προγράμματα ταυτόχρονα (multitasking);

γ) Μπαρεί αι επιχειρήσεις να έχανν κάπαia PC, αλλά αι εκδατικές εταιρίες, τα studio, αι μαουσικασυνθέτες μήπως χρησιμοποιούν PC;

δ) Συγκρίναντε αι επεξεργαστές MOTOROLA 68000, 68020, 68030 με τους 8088, 80286, 80386, 80486;

Η AMIGA μπαρεί να γίνει συμβατή με MAC, α PC μπαρεί;

Η AMIGA ήταν παιχνοδομηχανή το 1987 όταν κυκλοφόρησε, αλλά τώρα έχει μετατραπεί σε ένα computer γιά όλες τις δουλειές, ενώ τα PC είναι γιά λογιστικά

πραγράμματα. Τα δέχαμαι όπι ένας PC με 80386 και VGA, και κάρτα ήχου μπαρεί να συναγωνιστεί μιά AMIGA 500, αλλά όλα αυτά σταιχίζουν πάνω από 500.000 δρχ. ενώ η AMIGA 500 με monitor έγχρομα μόνα 200.000 δρχ.

Με τα emulator παυ έχει η AMIGA γίνεται PC, MAC και ATARI, μπαρείς να έχεις 4 computers σε ένα. Συγνώμη αν σε κούρασα.

Φιλικά

Βασίλης Μανιάδης

ΔΙΑΚΟΠΤΟΥΜΕ 17 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ ΓΙΑ ΕΝΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΟ ΜΗΝΥΜΑ ΚΑΙ ΣΕ ΛΙΓΟ ΘΑ ΕΧΟΥΜΕ ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΜΑΣ ΣΥΝΤΑΚΤΗ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΟ ΣΤΡΑΤΟΠΕΔΟ ΤΩΝ ATARI. ΕΔΩ ΣΤΡΑΤΟΠΕΔΟ ATARI ST OVER...

● Αγαπητό USER Μια απάντηση σε όλους ταυς AMIGA και IBM users. Θα αρχίσω από ταυς πρώταυς, και συγκεκριμένα από ένα γράμμα στα τεύχος Μαρτίου. Μιλάει γιά AMIGA BASIC, και λέει όπι είναι ανώτερη από την



ST και GW BASIC. Μα αυτές είναι τόσο ξεπερασμένες όσο και η AMIGA σαν home computer. Όλοι οι st users χρησιμοποιούν την GFA basic 2 ή 3. Αν συγκρίνεις amiga basic με gfa basic, είναι σαν να συγκρίνεις οντίστοιχο ποτίνι με F16. Όσο γιά τους τρεις φίλους σου που παροδέχοντε την ανωτερότητα της AMIGA (ον είναι αλήθεια) τότε σημαίνει ότι είναι όσχετοι. Μπορώ να τους στήλω κάποιο demo καθώς και άλλα προγράμματα γιά να τους αλλάξω γνώμη. Όσο γιά το ham mode με το 4096 χρώματα δεν ξέρω κανένα πρόγραμμα να το χρησιμοποιεί, αφού προτιμάται ειδικό monitor και hardware. Όσο γιά την μουσική τα περισσότερα games στον ST χρησιμοποιούν 4 κονάλιο ήχου. Νο μην μιλήσω γιάγιά το bat και την elvira, που στον STE έχουν φανταστικό ήχο. Και γιά τους PC users που λένε ον είχα...την τάδε κάρτα τότε θα.. ον είχα το τάδε...τότε θα..και πάει λέγωντος, τότε αν και οι ST users έλεγαν αν είχα την κάρτα που ουξάνει την ταχύτητα στα 20 mps με έναν transputer επεξεργαστή, και που μπορείς να χρησιμοποιήσεις γλώσσα occam..αν είχα την κάρτα που ονεβάζει την ανάλυση του st σε 1026 επί 1026, με 4096 χρώματα, τότε δεν θα μιλούσαμε γιά home computers ολλά γιά ελέφαντες computers. Αυτά και πολλά είναι.

**Φιλικά**  
**Νίκος Ανδρέου**

## ΠΑΡΑΠΟΝΑ



Αξιόγαπητο USER Σε διαβάζω απ'το πρώτο τεύχος. Πιστεύω (όχι μόνο εγώ δηλαδή αλλά και ολόκληρη η Ελλάδα) ότι είσαι το πρώτο περιοδικό στο χώρο των computers. Θα πρέπει όμως νο σου υποβάλλω κά-

ποιο ποράπονο. Κοτ'αρχήν η ύλη σου περιορίζεται κατά ένα μεγάλο ποσοστό στους AMIGA users. Οχι δεν κατακρίνω την AMIGA, αφού άλλωστε πιστεύω είναι απο τα πρώτα μηχανήματα. Ομως θα πρέπει να ξέρεις ότι το 60% των ατόμων έχουν PC, και ένας από αυτούς είμαι και εγώ. Ετσι θα ποροκαλούσα νο βάλεις περισσότερα θέματα γιά τους PC, που δεν είναι πολέμαχοι, ολλά εξοκολουθούν νο είναι από το πρώτο μηχανήματα. Ακόμο θα ήθελο νο αυξηθούν οι έγχρωμες σελίδες, καθώς και να τοποθετήσεις μηνιοίο οφίσσα, με θέμα ένα game που πιστεύω θα έλεγε πολλά. Επίσης θα ήθελο να με συμβουλευσεις γιά το ποροκάτω: α) Θέλω να βάλω μία κάρτα ήχου, και αν μπορείς νο μου πεις πιά οπο όλες είναι οξιόλογη (π.χ. η AD-LIB) και αν υποστηρίζει όλο τα προγράμματα και το παιχνίδι. β) Αν θέλεις νο οσχοληθείς με την πληροφορική σε βοηθά η AMIGA, έχει κοτάλληλα προγράμματα, ή είναι μόνο γιά παιχνίδια;

**Ευχαριστώ**  
**Τάκης Χρονόπουλος**

● Φίλε Τάκη, άπως θα έχεις διοπιστώσει ήδη έχαν προστεθεί περισσότερα θέματα γιά PC οπ ότι υπήρχον σε προηγούμενο τεύχη. Οσα γιά τις έγχρωμες σελίδες, ολλά και γιά την αφίσσα, κολά θα ήταν ολλά θα ονέβοι-νε το κόστος και κοτά συνένεια και η τιμή του, ολλά λίγη υπαμονή και το ξοναλέμε οπά χειμών (κάτι μογειρεύετε). Και περνάμε στις ερωτήσεις σου:  
α) Η Ad-Lib είναι οξιόλογη και διοδεδομένη κάρτα στην ελληνική αγορά, όσο γιά τα προγράμματα μουσικής και τα adventure games δεν θα έχεις κανένο πράβλημα, ολλά γιά τα arcade games θα ακούς το beep.  
β) Η AMIGA δεν είναι μόνο

γιά παιχνίδι όπως και το PC δεν είναι μόνο γιά προγραμματισμό. Η απόφαση δική σου

## ΨΥΧΡΑΙΜΙΑ AMIGA



Αγαπητό USER, Σου στέλνω αυτό το γράμμα γιά δύο λόγους. Ο πρώτος και κυριότερος είναι γιά να οποκρούσω την επίθεση που εξοπολύθηκε ενοντίον σου, οχι οπό τον Saddam, ολλά οπό τον Μάκη Σεκερογλου (παρακαλώ νο ποραμείνει ετσι το όνομα γιά νο το προσέξει ο... εχθρός) στο τεύχος 11. Ελπίζω το γράμμα μου νο δημοσιευτεί, γιά να το διαβάσει και παροπάνω. Το 1ο επιχείρημά του το έχεις οποκρούσει αρκετά κολά. Περνάμε στο δεύτερο. Ο μόνος λόγος γιά τον οπόιο δεν θα μπορούσε νο σου αρέσει η "STAY COOL Amiga Magic", κύριε Μάκη, είναι η εκδοχή ότι χρησιμοποιείς την Amiga σου μόνο γιά παιχνίδι, και ούτε κάνεις προσπάθειο νο σπάσεις οστο τον κλειό, πράγμα που κόνουν πολλοί σημερινοί Ελληνες USERS. Η στήλη μου ορέσει οκόμο και μένο που έχω PC! Η στήλη Spell Shop πορουσιάζει κάθε μήνα την λύση 4-4 παιχνιδιών (εν ονπθέσει με τ 1 του PIXEL), και πορουσιάζει ολοκληρωμένο tips, ενώ συγχρόνως οποντάει σε ερωτήματα. Όσο γα το Εδω Λονδίνο, έχει ήδη ιδρυθεί παρόμοιο στήλη και στο USER. Νο προσθέσω και μερικά υπέρ του USER: Η στήλη Adventurer's Corner πορουσιάζει άθε μήνα 2-3 παιχνίδια (και όχι ένα όπως το PIXEL), μπορώντας έτσι να προλοβοίνει τις καινούριες κυκλοφορίες. Επίσης, το USER είναι το ΜΟΝΟ περιοδικό στην Ελλάδα που κάνει game reviews και σε PC. Το PIXEL αντίθετο αγνοεί οπολύτως οκόμο και την ύπαρξη αυτών των μηχανημάτων. Η παρουσίο κοθιερωμένης

στήλης γιά κοθε είδος computer είναι ένα όνειρο στο PIXEL. Και το σημονπκότερο, πολλοί από εμάς δεν έχουμε την οικονομική ευχαίρια να δίνουν ένα πεντοκοσσάρικο το μήνα γιά ένα περιοδικό, και νο αγοράζουν και όλο το άλλα περιοδικό του χώρου. Ο δεύτερος λόγος που γράφω είναι φυσικό οι απορίες μου. Δεν ζητώ να μου δημοσιεύσετε το υπόλοιπο γρόμμο. Μιο οπάντηση στο ταχυδρομείο μου φτάνει.

**Ευχαριστώ,**  
**Στέφανος Πιπερογλου**

● Αγοπητέ φίλε, Όλες οι οπάψεις των αναγνωστών είναι σεβοστές. Οσα γιά τις οποντήσεις στο ερωτηματο σου δεν χρειάζεται νο περιμένεις το ταχυδρομείο: α) Δοκίμοσε τις ενταλές GET (γιά νο φορτώσετε ένα κομμάτι οθάνης στην μνήμη του υπολογιστή σας) οκολουθούμενη σπό τις συντετογμένες που θέλετε, και την εντολή PUT που θα εφονίσει το κομμάτι που θέλετε στο σημείο που θέλετε. β) Ρίξε μιο πια προσεκτική μοτιά στα manual και θα δεις την λύση!

## ΕΓΧΡΩΜΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ



Αγοπητό USER, είμοι ένας τοκτικός ονογνώστης, σε παίρνω από το 1ο τεύχος και δεν έχω χάσει κανένο. Είμοι ενθουσιοςμένος με την δουλειά που κάνετε. Η οπορίο μου είναι η εξής. Εχω ένα PC συμβοτό με κάρτες CGA και EGA ολλά έχω πράσινο μόνιτορ. Πριν λίγο καιρό, οποφόσισο νο αγοράσω το έγχρωμο μόνιτορ της Philips, που έχει το Mail order του τεύχους του Απριλίου.

1) Είναι κοτάλληλο γιά το PC μου;  
2) Πόσων ιντσών είναι;  
3) Ποιά είναι η μέγιστη ονά- λυσή του;



4) Θα συνεργάζεται με την EGA (που έχει ανάλυση μέχρι 800\*600)

5) Ποιά είναι η τιμή του;

6) Θο οπικονίζει όλο το χρώμο; 16/64 Συνέχισε την καλή δουλειά

**Ο USERομανής φίλος σου Γιωργος Ρ.**

● Αγαπητέ, USERομανή Γιώργο, Το μόνιτορ που αγόρασες είναι φυσικό κολληλότητα για τον υπολογιστή σου και είναι όπως τα περισσότερα στο είδος του 14 ιντσών. Η ονάλυσή του είναι 640\*200 και είναι από τις πλέον καλές για χρώμο μόνιτορ. Συνεργάζεται με την EGA και σε υψηλή ονάλυση βγάζει 640\*200 ενώ όλο τα παιχνίδια του θα πρέπει να τρέχουν σε EGA mode. Η τιμή του είναι περίπου 65000 και μπορεί να οπικονήσει όλα τα χρώματα που δίνει μιο EGA.

## AMSTRAD ΦΥΓΕ

## ΚΡΑΤΑΩ MEGADRIVE



Αγαπητό μου USER, σου στέλνω αυτό το γράμ-

μο για να σου εκφράσω την τόση μεγάλη μου χορά επειδή υπάρχει ένα ΚΑ-ΤΑ-ΠΛΗ-ΚΤΙ-ΚΟ περιοδικό για κομπιούτερς όπως εσύ!!! Βλέπω πως συνεχώς βελτιώνεσαι και γίνεσαι το καλύτερο. Θέλω να μου αποντήσεις στις παροκάτω ερωτήσεις.

α) Γίνεται να βάλω Sega Mega Drive στον Amstrad (6128) μου;

β) Αν ναι, πόσο θα σταχίσει, και πώς θα το χρησιμοποιήσω;

γ) Χωρίς Sega Mega Drive, πχ. το Golden Axe, θα φοιγεται πιο άσχημο (γραφικά, χρώματα);

δ) Ποιό διαφορά υπάρχει στους 16-bit υπολογιστές και στους 8-bit;

ε) Ο Amstrad 6128 πόσο bit

έχει;

**Πολύ φιλικά Βασίλης Μπουζαλάς**

● Φίλε Βασίλη, Μου φαίνεται ότι έχεις κόπου μπερδέψει τα πρόγμοτα, και νομίζεις ότι το Sega Mega Drive είναι ένα dnev! Όμως δεν είναι έτσι τα πράγματα αλλά είναι ένα μηχανήμο με τις δυνατότητες μιας Amiga. Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει κανένας τρόπος να το συνδέσεις με τον Amstrad σου και κανένας τρόπος να βελτιώσεις το γραφικά του μηχανήματός σου. Μετό από ούτα πιστεύω ότι έχω οποντήσει στο τριο πρώτο ερωτήματά σου και συνεχίζω:

δ) Οι 16-bit υπολογιστές έχουν πολύ μεγαλύτερη μνήμη και δυναμη επεξεργαστή από αυτήν που θα μπορούσαν να έχουν ποτέ οι οκτόμπιτοι. Σκέψου το ως εξής: οι 8-bit έχουν δύναμη 2^8 και οι δεκοεξόμπιτοι 2^16. η διαφορά που θα δεις είναι τεράσιο.

ε) Έχει 8 και είμοστε περίφονοι γ'αυτό! (ώπο, και ομοικαταληξιο)

## ABSOLUTE

## BEGGINNERS



Αγοπητό USER, εγώ και ο οδερφός μου, πρόκει-

ται να πάρουμε έναν υπολογιστή.

1) Θα θέλαμε να μας συστήσεις τα καλύτερα games για αρχάριους.

2) Θα θέλαμε οκόμο να μας πεις εαν ό,π game ποίρνει ο Atari ST ποίρνει και ο μοντέλλο STE.

3) Τι σημοίνει manual, scrolling, simulation και τι είναι το cartridge.

4) Σε τί τιμή είναι ο Atari ST;

**Ευχαριστώ! φιλικά Απόστολος Ψαρρός**

Υ.Γ: είσοι το καλύτερο περιοδικό της Ελλάδας, το λέω και το εννοώ!

● Φίλοι μου, Τα καλύτερο παιχνίδιο για ορχάριους είναι τα εύκολο και ORIGINAL παιχνίδια! Ακολουθήστε ουτή τη συμβουλή οποφεύγοντος γενικά το δύσκολα παιχνίδιο στρατηγικής και adventures. Φυσικό η τελική επιλογή είναι δική σας. Ο Atari STE μπορεί να πάρει όλα τα παιχνίδια του ST αλλά μερικές φορές δεν θα το τρέχει. Αυτό μπορεί να συμβεί κυρίως σε πολιοότερα παιχνίδιο. Κολό θο ήτον όποτε αγοράζετε ένα game να ζητάτε μερικές πληροφορίες οπο το κοτάστημα που το παίρνετε. Manual, είναι το βιβλιόρακι που συνοδεύει με την υπόθεση και τις οδηγίες ένα παιχνίδι. Scrolling είναι η κίνηση ολόκληρης της οθόνης ή ενός μέρους της προς μίο κατεύθυνση. Simulation είναι ο εξομοιωτής (ουτοκινήτων, οεροπλάνων κτλ) που συνήθως είναι πιο ρεολιστικός από ένα οποιοδήποτε game.

Cartridge είναι το αντίστοιχο του disk για τις κονσόλες. Φορτώνει ουτόμοτο αλλά στοιχίζει και πολύ οκριβότερα. Η τιμή του Atari ST είναι γύρω στις 90000 χωρίς το μόνιτορ αλλά οι τιμές έχουν διαφορές. Καλύτερο να επικοινωνήσεις με την αντιπροσωπίο και το κοτοστήμοτα.

## ΟΙ ΚΑΛΕΣ ΤΕΧΝΕΣ



Σίγουρο είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των Ηλεκτρονικών υπολογιστών. Είσοι οντικειμενικό και σέβεσοι τους ταλοιωρημένους αυτούς ονθρώπους (που οποκαλούντοι USERS) οι οποίοι τρώνε το χρόνο τους "τοιζοντος" το computer shops της γειτονιάς τους. Δεν κάνεις "χοτήρια" σε διάφορες εταιρίες (όπως άλλο "περιοδικό" του χώρου), και φροντίζεις πάντα να διοθέτεις το καλύτερο στίους ονογνώστες όπως ήδη οπέδειξες από το

πρώτο κίολος τεύχος σου. Τώρα στο θέμα για το οποίο σου γράφω: έχω έναν Amstrad 6128. Είμοι ευχοριστημένος από τον υπολογιστή μου και τώρα τελευταία οσχολούμοι με τις "καλές τέχνες" (μουσική, ζωγραφική). Θα ήθελο να μου πεις αν γίνεται με το MUSIC SYSTEM να πάρω την μουσική από ένα παιχνίδι, και να την τρέξω ξεχωριστά (όπως με το Art Studio τις εικόνες). Αν ναι, πώς θα το επιτύχω; Πώς μπορώ να συνδιάσω μια εικόνα από το Art Studio με μουσική και να την τρέξω ξεχωριστά; Θα ήθελα επίσης να μου πεις αν υπάρχει σε Amstrad κάποιο πρόγμομο animation ή game creation (σαν το Sprites Alive) που τώρο τεστάρισε το Amstrad Action). Αν ναι, πού μπορω να το βρώ και πόση είναι η τιμή του; Θο ήθελο ακόμη στην στήλη sampler να βάλεις sampling προγράμμοτο για CPC (σίγουρο είναι ορκετά) και να τα τεστάρεις. Αλήθειο, μήπως υπάρχει digitizer στον Amstrad; Πρόγμομο η περιφερειοκό; Κυκλοφορεί στην Ελλάδα; Αν ναι, ποιό η τιμή του; Ελπίζω να μη σε κούροσο (εμένο μου λες! Εδώ δυαλύθηκο εγώ που το έγραφα!!!) Thanks again and Long live USER!!

**Χάρης ΑΘΗΝΑ**

● Αγαπητέ Χάρη Δεν (αυφ) μας (αυφ,αυφ) καύρασες (αυφ, αυφ, αυφ) καθόλου (λυπαθυμάει από εξάντληση, ντουπ). Σε ευχαριστάω, για τα υπέραχα λόγια σου. Δυστυχώς δεν υπάρχει κάποιος τράπας να χρησιμoπαιήσεις κάπαια μουσικό καμμάπι μέσα από το πρόγραμμα που αναφέρεις ούτε σε συνδιασμό με το Art Studio. Οσα για samplers και digitisers είναι παλύ δύσκολα να βρεις αφού εδώ και κάμπασο καιρό έχουν σταματήσει να αντιπρασυεύαντοι στην Ελληνική αγορά. σε συμβαυλεύω άσα πιο γρήγαγα μαρείς να ψάξεις στα κεντρικά καταστήματα μήπως τα βρεις.



## ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

**MEGA DRIVE  
16 – BIT**

**SOFTWARE  
ΓΙΑ IBM**

**AMIGA**

- SEGA MEGA DRIVE
- SUPER FAMICOM
  - GAME GEAR
  - GAME BOY
- ΕΙΔΙΚΑ JOYSTICK  
ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
  - LIGHT GUN

**SUPER  
FAMICOM**

**GAME GEAR  
GAME BOY**

# ATHENS CLUB

**Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ GAMERS  
ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ  
ΜΠΟΤΑΣΗ 10 ΤΗΛ. 3639338**

**ΣΕ ΜΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ SOFTWARE - HARDWARE  
ΚΑΙ CATRIDGES ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ**

## ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

- DIGI VIEW GOLD
- ΜΝΗΜΕΣ 512 K – 2MB
- DRIVE
- HARD DISK
- MOUSE
- MIDI
- GEN LOCK
- IBM EMULATOR
- ACTION REPLAY II

**ATARI**

**ΤΩΡΑ ΚΑΙ  
AMSTRAD**

**ΜΟΝΟ ΣΤΟ**

**ATHENS  
CLUB**

**ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ - ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ  
SOFTWARE - HARDWARE  
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38  
17673 ΚΑΛΛΙΘΕΑ  
(ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟ ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑ)  
ΤΗΛ. 9596691, FAX 9596691  
ΜΠΟΤΑΣΗ 10 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 3639338**





## PART II



το προηγούμενο  
τεύχος σας παρουσιάσαμε  
την κατάσταση που  
επικρατεί στο χώρο των  
IBM συμβατών  
υπολογιστών από την  
άποψη των λειτουργικών  
συστημάτων. Σχετικά με  
αυτό, χρήσιμο είναι να δείτε  
και το άρθρο αυτού του  
τεύχους που είναι  
αφιερωμένο στο MS-DOS  
5.0. Εδώ, θα συνεχίσουμε  
για λίγο την περιήγησή μας  
στο χώρο των διαφόρων  
λειτουργικών συστημάτων  
που μπορεί να βρει κανείς  
για IBM υπολογιστές.

# ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ IBM ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Είναι βέβαιο γνωστά πως η συντριπτική πλειοψηφία των συστημάτων που υπάρχουν μέχρι τώρα χρησιμοποιεί κάποιο έκδοση του MS/PC-DOS, και αυτό ονομάζεται νο εξοκολουθήσει νο ισχύει γιο ορκετό κοιρό ακόμη. Υπάρχουν όμως και χρήστες που έχουν κάποιες ειδικές ονόγκες, όπως αυτοί που χρειάζονται νο τρέχουν προγράμμοτο σε δίκτυο. Όπως είναι γνωστά, το DOS δεν έχει κολή υποστήριξη γιο τέτοιου είδους λειτουργίες, γιο πολλούς και διάφορους λόγους, ένας οπά τους οποίους είναι πως ο κώδικός του δεν είναι "επανεισερχόμενος" ( reentrant ), ον μπορούμε νο το οποδώσουμε έτσι. Αυτό έχει σον οπότελεσμο το όπ η οπόπειρο νο χρησιμοποιηθεί το ίδιο ορχείο ή η ίδιο συσκευή οπό περισσότερους χρήστες ή προγράμμοτο νο ισοδονομεί με μαθημοτική σχεδάν ακρίβαιο με χοροκίρι του συστήματος.

Απά ποράμοιες ονάγκες, γεννήθηκαν το λειτουργικά που προσφέρουν τις υπηρεσίες του MS/PC-DOS και παράλληλο κάνουν δυνοτή τη χρήση προγραμμάτων σε δίκτυο. Σε οτά το λειτουργικά, μπορεί κονείς νο τρέξει προγράμμοτο νο DOS, πράγμο πολύ σημοτικά γιο άσους ενδιαφέροντοι για τη συμβοτάτητο των εφορμογών τους. Όσον οφορά τον χρήστη, ο ίδιος φαίνεται νο τρέχει ένο κονονικό πρόγρομμο DOS κάτω οπά μιο κονονική έκδοση του DOS. Κοι πράγμοτι, κάτω οπό το σύστημα του δικτύου βρίσκεται οκάμη κάποιο έκδοση του DOS, με τη διοφορά άπ τώρα υπάρχουν σε λειτουργίο και οι οδηγίο του δικτύου. Όλη η λειτουργίο είναι όσο το δυνοτάν πιο "διοφανής" γιο τον τελικό χρήστη.

Τέτοια λειτουργικό συστήμοτο ( ον μπορούμε νο το κοτοτόξουμε σαν τέτοιο ) υπάρχουν ορκετά, το συντριπτικά περισσότερο διοδεδομένο όμως είναι το Novell Netware. Για την οκρίβαιο, υπολογίζεται άπ κοτέχει το 60 με 80% της πογκόσμιοις ογοράς. Κοι σε ουτή την περίπτωση βέβαια, ογορά είναι οι μεγάλες και μικρές επιχειρήσεις, πράγμο που σημοίνει εκοτοντάδες εκοτομύριο δολλόριο τζίρο το χρόνο. Αν μάλιστο ονολογιστεί κονείς πως ένο τέτοιο σύστημα και πολύπλοκο είναι και συντήρηση χρειόζεται, κοτολοβοίνει εύκολο γιοτί άλες οι εταιρίες επιθυμοούν νο κερδίσουν όσο το δυνοτά μεγαλύτερο κομμάτι ουτής της ογοράς. Εξάλλου, πράσφοτη είναι η οπάπειρα εξογοράς της Novell οπά τη Lotus, η οπόιο έκανε τη Microsoft νο χάσει γιο λίγο τον ύπνο της, μέχρι νο βεβοιωθεί πως οπέτυχε. Τι γίνεται όμως ον κάποιοι θέλει νο μπορεί νο τρέχει κάποιο προγράμμοτο σε δίκτυο, οκόμο και σε δύο μόνο θερμοτικά, αλλά δεν διοθέτει το χρήμοτο και την υποδομή των μεγάλων ετοιρειών; Σε ουτή την περίπτωση, υπάρχουν και άλλες ενολλοκτικές λύσεις. Μία οπό ουτές είναι νο χρησιμοποιήσει ένο οπό το διάφορα λειτουργικά, μάλλον τις επεκτάσεις του DOS που κυκλοφοροούν.

Μιο τέτοιο περίπτωση οποτελεί το VMIX, το οπόιο είναι ένο σύστημα κάτω οπό το οπόιο μπορεί κονείς νο προσθέσει ένο ή περισσότερα θερμοτικά σε κάποιο AT ή 386 μηχανήμο, και να τρέχει κονονικά DOS προγρόμμοτο. Το κολό είναι πως το πρόγρομμο οτά, άπως και άλλο ονάλογο, κυκλοφορεί σε έκδοση shareware, δηλοδή μπορεί κονείς να το προμηθευτεί σχετικά εύκολο και νο το



δακιμάσει προταύ τα πληρώσει. Έτσι δε χρειάζεται να μπει σε έξαδα, τα οποία μπορεί να απαδειχτούν περιττά. Ένας σταρ της κατηγορίας αυτής έχει αποδειχτεί τα τελευταία χρόνια και το Lantastick, ένα δίκτυο που μπορεί να υλοποιηθεί με software μόνο ή με συνδυασμό software και hardware. Και τα χαρακτηρίζουμε σαν σταρ, αναλογιζόμενα το γεγονός πως έχει επανηλλειμένα βραβευθεί τα τελευταία χρόνια από τα καρυφαία διεθνή περιοδικά του χώρου για την απόδοσή του. Αν και φυσικά, α τελικός κριτής είναι οι ίδιοι οι χρήστες, οι οποίοι φαίνεται να τα έχουν αγκαλιάσει πολύ ζεστά. Ένα από τα πρωτοημένα χαρακτηριστικά αυτά του συστήματος είναι και η δυνατότητά του να μεταφέρει ψηφιαπαιημένο ήχα ανάμεσα σε δύο κάμβους του δικτύου, ήχας ο απαίος μπορεί να σχετίζεται με κάποιο αρχείο, το οποίο απαστέλλει ένας χρήστης σε άλλον. Τέτοιες δυνατότητες, σε μεγαλύτερο φυσικό βαθμό, έχουν μηχανήματα της κλάσης ενός Next, τα οποία βέβαια τρέχουν κάτω από άλλα λειτουργικά και σε πολύ διαφορετικά hardware.

Ας δούμε και την περίπτωση που κάποιος χρειάζεται να μπορεί να τρέχει παλλά προγράμματα ταυτόχρονα, ή ταυλάχισταν να έχει πολλά προγράμματα ταυτόχρονα φορτωμένα στη μνήμη και να μεταβαίνει από τα ένα στα άλλα κατά βούληση.

Ήδη στο περαομένο τεύχος αναφέραμε τις δυνατότητες που έχουν προγράμματα όπως τα Windows ή τα DesqView. Αυτά είναι σαφώς τα περισσότερο δημοφιλή προγράμματα για τέτοιες εργασίες, τα καθένα σε διαφορετικές περιπτώσεις.

Πάντως, με την έλευση του MS-DOS 5.0 ίσως κάποια πράγματα αλλάξουν, αφού τα κέλυφας που προσφέρεται με αυτό έχει κάποιες δυνατότητες μεταγωγής διεργασιών ( task switching ), οι οποίες μπορεί να ικανοποιούν αρκετούς χρήστες.

Είναι βέβαια ακόμη πολύ νωρίς για να βγάλουμε συμπεράσματα για αυτά, πάντως τα πιθανότερα είναι πως ούτε το DesqView ούτε πολύ περισσότερα τα Windows θα πάνουν να υπάρχουν λόγω του DOS 5.0.

Για τα συστήματα του σήμερα, η δυνατότητα του DesqView να τρέχει ταυτόχρονα και ανεξάρτητα περισσότερες εφαρμογές σε διαφορετικά παράθυρα, με τη δυνατότητα μάλιστα να περνάει κανείς από τη μία στην άλλη κατά βούληση, όσο οι υπόλοιπες τρέχουν στο υπόβαθρο, και να κάνει reset σε ένα παράθυρο χωρίς να επηρεάζονται τα υπό-

λοιπα είναι πάρα πολύ σημαντική.

Όλες οι παραπάνω περιπτώσεις έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό: καμιά τους δεν αντικαθιστά τα MS-DOS πλήρως, απλά τα συμπληρώνουν και τα επεκτείνουν.

Όμως, αν βάλεις δυνατή μηχανή και φτερά σε ένα Φιατάκι, δεν παίρνεις ένα αεροπλάνο, αλλά ένα Φιατάκι με δυνατή μηχανή και φτερά! Έτσι, όσο και αν οι προγραμματιστές σκέφτονται τρόπους για να ξεπεράσουν τις έμφυτες αδυναμίες του DOS, δεν μπορούν να τις εξαλείψουν. Κάπου υπάρχει ένα όριο.

Ο μόνος τρόπος να υπερβεί κανείς αυτό το όριο είναι να αντικαταστήσει πλήρως το MS-DOS, με ένα άλλο σύστημα πιο δυνατό και ευέλικτο από την κατασκευή του.

Τέτοια συστήματα είναι αυτά που ανήκουν στην κατηγορία των UNIX συστημάτων ή μάλλον UNIX-like συστημάτων. Ως γνωστόν, το UNIX είναι ένα σύστημα που αναπτύχθηκε αρχικά από την εταιρεία BELL, η οποία είναι τμήμα της πανίσχυρης στα χώρα των τηλεπικοινωνιών εταιρείας AT&T. Αργότερα, το πανεπιστήμιο Berkley στην California ανέπτυξε μια παλύ δημοφιλή εκδοχή του UNIX, ενώ και οι μεγαλύτερες εταιρείες όπως η IBM, η SUN, η APPLE κ.α ανέπτυξαν για λογαριασμό τους διάφορες εκδόσεις του λειτουργικού αυτού. Παλύ δημοφιλής έχει γίνει τα τελευταία χρόνια η εκδοχή του UNIX που αναπτύσσει η εταιρεία SCO ή Santa Cruz Operation.

Από την κατασκευή του UNIX είναι ένα πολύ πιο ευέλικτο σύστημα από το MS-DOS. Αποτελείται από ένα βασικά "πυρήνα", γύρω από τον οποία χτίζεται το όλο σύστημα.

Με αυτό τον τρόπο, ένα σύστημα είναι σχετικά εύκολο να τροποποιηθεί, με την προσθήκη ευκαλιών που κρίνονται απαραίτητες για ένα σύστημα, ή την αφαίρεση λειτουργιών που κρίνονται περιττές για ένα άλλο, ώστε κάθε φορά να επιτυγχάνεται η μέγιστη λειτουργικότητα του συστήματος, χωρίς να απειλείται η συμβατότητα μεταξύ τους. Επιπλέον, τα γεγονότα πως είναι κατά 90% και πλέον γραμμένα σε C και όχι σε κώδικα μηχανής, καθιστά δυνατή τη μεταφορά του σε διάφορες μηχανές με διαφορετικούς επεξεργαστές, με σχετικά μεγάλη ευκαλία και σε λίγα χρόνια. Επιπλέον, οι εφαρμογές μπορούν ευκολότερα να προσαρμαστούν ώστε να τρέχουν κάτω από ένα διαφορετικό σύστημα, από ότι οι εφαρμογές του DOS, άταν αλλάζαμε επεξεργαστές ( όπου μάλλον πρέπει να ξαναγραφτεί τα πρά-

γραμμα από την αρχή, όπως για παράδειγμα το MS WORD για τον Macintosh ).

Εκτός από αυτά τα πλεονεκτήματα, το UNIX έχει και ένα εξελιγμένο σύστημα αρχείων και είναι παλύ περισσότερα κατάλληλα για την εξυπηρέτηση δικτύων από ότι το MS-DOS. Αυτά έχει οδηγήσει στην υιοθέτησή του από τις μεγαλύτερες υπηρεσίες και τα μεγαλύτερα εκπαιδευτικά ιδρύματα σαν τα σπάνταρ λειτουργικά τους συστήματα. Ακόμη και η EOK είχε αποφασίσει πριν μερικά χρόνια την υιοθέτησή του σαν τα πρότυπα λειτουργικά σύστημα. Έχει όμως και μειονεκτήματα. Όπως και το DOS, δε στηρίζεται σε γραφικό τρόπο λειτουργίας, αλλά λειτουργεί με εντολές από τη γραμμή εντολών. Όχι βέβαια τις ίδιες με αυτές του DOS, αντίθετα με ορισμένες πολύ ισχυρές εντολές. Έχουν πάντως αναπτυχθεί αρκετά υποσυστήματα του UNIX, που προσφέρουν ένα γραφικό τρόπο επικοινωνίας με τη χρήση. Τα πρόβλημα, όπως και με τα MS-DOS, είναι πως αυτά τα υποσυστήματα δεν είναι συμβατά μεταξύ τους, και δεν έχει υιοθετηθεί κάποιο από αυτά σαν πρότυπο. Έτσι έχουμε παλλές εκδόσεις UNIX-like συστημάτων και πολλά υποσυστήματα επικοινωνίας του χρήστη με αυτά. Αν μη τι άλλα, το MS-DOS είναι ένα - ή περίπου...

Τα άλλο σημαντικά πρόβλημα με τα UNIX είναι αυτά που από ορισμένους θεωρείται... πλεονέκτημα. Και αυτά δεν είναι άλλο από τη μη συμβατότητα των εφαρμογών του με τα DOS. Υπάρχουν βέβαια κάποιοι τρόποι να τρέξει κανείς προγράμματα του DOS κάτω από UNIX, αλλά τα ίδιο μπορεί και ένας ATARI ST ή μια AMIGA να τρέξει προγράμματα του Macintosh. Εσεις θα χαρακτηρίζατε αυτούς τους υπολογιστές Mac-compatibles; Μάλλον όχι...

Για αυτούς τους λόγους γίνεται τελευταία μια προσπάθεια να γεφυρωθεί το χάσμα ανάμεσα στον κόσμο του UNIX και αυτόν του MSDOS. Συγκεκριμένα, επιδιώκεται να επιτευχθεί συμβατότητα σε επίπεδο κώδικα, ώστε να μπορεί μια εφαρμογή να μεταφερθεί εύκολα ανάμεσα στα δύο αυτά συστήματα και ανάμεσα σε αυτά και το OS/2, ενώ στο σχέδια περιλαμβάνονται και τα Windows. Αυτά είναι ένα παλύ πρόσφατο σχέδιο, με την ονομασία ACE, το οποίο θα πάρει λίγα καιρά μέχρι να δούμε πιο ακριβώς θα είναι τα αποτελέσματά του. Μέχρι τότε πάντως, οι δύο κόσμοι θα είναι παρόντες και αντίπαλοι, μέχρι την συμφιλίωση που μπορεί αυτά τα σχέδια να φέρει. Περισσότερα όμως για αυτά στο μέλλον...



# AMOS BASIC

ΤΟΥ Δ. ΠΑΓΩΝΗ

## PART III

**Η** αναφορά μας στις εντολές της AMAL τελείωσε και πιστεύω να καταλάβατε το νόημα της γλώσσας ώστε να συνεχίσουμε στις παρακάτω χρήσιμες εντολές της. Η AMOS BASIC είναι πολύ ανεπτυγμένη στον τομέα των γραφικών και της μουσικής, και έχει ορισμένες πάρα πολύ χρήσιμες σ' αυτό το είδος. Σ' αυτές θα αναφερθούμε αμέσως τώρα, αρχίζοντας από τον τομέα των γραφικών.

Η πρώτη εντολή που θα εξετάσουμε είναι η PASTE ICON (σχεδίαση ενός icon), με αυτήν μπορούμε να σχεδιάσουμε ένα οποιοδήποτε γραφικό σε συντεταγμένες x, y σε όποια σημείο της οθόνης θέλουμε, αφού έχουμε πρώτα ορίσει τα icon στην μνήμη. Π.Χ:

του νέου block, x,y οι συντεταγμένες του, και planes τα κομμάτια που αποτελούν την εικόνα και τον χρωματισμό της. Ο τρόπος που μπορείς να σώσεις μία εικόνα ή ένα block στην μνήμη ή σε δισκέτα είναι χρησιμοποιώντας την εντολή GET CBLOCK n,x,y,sx,sy.

Load "AMOS\_DATA:Icons/Map\_icons.abk"

Screen Open 0,320,256,32,Lowres : Cls 0 : Get Icon Palette

For X=1 To 11 : Paste Icon X\*32,0,1 : Next X

For Y=1 To 6 : Paste Icon 0,Y\*32+11 : Paste Icon 288,Y\*32,1  
Next Y

For X=1 To 11 : Paste Icon X\*32,223,1 : Next X

Στην συνέχεια έχουμε την εντολή GET ICON PALETTE που θα την είδατε και στο προηγούμενο πρόγραμμα, και σημαίνει ότι παίρνεις τα χρώματα του οποιοδήποτε icon για να τα χρησιμοποιήσεις στην δική σου παλέτα. Προχωράμε με την εντολή GET BLOCK η οποία παίρνει ένα ορισμένο κομμάτι από την οθόνη, συνήθως εικόνα και την αποθηκεύει στην μνήμη. Λειτουργεί ως εξής, GET BLOCK n,tx,ty,w,h,[mask] όπου n είναι ο αριθμός του block που θα πάρουμε, tx, ty είναι οι συντεταγμένες του block, w και y είναι το ύψος και το πλάτος του block και τα mask είναι η μεταβλητή που καθορίζει σε πια σημείο να αποθηκευτεί το block. Όταν θέλουμε να αντιγράψουμε ένα κομμάτι ενός block, που είχε φτιαχτεί λίγα πριν, πόνω σε μία εικόνα τότε χρησιμοποιούμε την εντολή PUT BLOCK n[x,y] ή n, x, y, planes [,minterns] όπου n ο αριθμός

Και όταν θέλεις να δεις τα αποτελέσματα της τελευταίας λειτουργίας χρησιμοποιείς την εντολή PUT CBLOCK. Αυτές είναι οι κύριες εντολές για την δημιουργία και επεξεργασία Backgrounds και εικόνων. Στην συνέχεια θα αναλύσουμε τις εντολές του ήχου και της μουσικής. Η AMOS BASIC έχει αρσιμένους έτοιμους ήχους, απλούς μεν αλλά αρκετά χρήσιμους. Αυταί οι ήχοι χρησιμοποιούνται με τα filename τους και δεν πιστεύω ότι θεωρούνται εντολές. Αυτοί είναι: BOOM (Δημιουργεί ήχο έκρηξης), SHOOT (Δημιουργεί ήχο όπλου), BELL (Δημιουργεί ήχο καμπόνας). Κάθε ήχος μπορεί να ακουστεί από τις τέσσερις VOICES της AMOS BASIC (είναι σαν τα κανόλια της AMIGA). Οι VOICES αποτελούνται από 4 διαχωρισμένες θέσης από 0-3, και σε κάθε θέση αντιστοιχεί και ένα bit.

Για καλύτερη κατανόηση σας δείχνουμε

Τμή Bits	Αριθμός Voice	Απατέλεσμα
15	0,1,2,3	Χρησιμαπαίτηση όλων των Voices Μίξη των δύο Voices από τα αριστερό ηχείο
9	0,3	
8	3	Μίξη των δύο Voices από τα δεξι ηχείο
6	2,4	
4	2	
2	1	
1	0	



ένα παρόδειγμα συνδιοσμών των bits και των voices

Τώρα οι εντολές για την επεξεργασία του ήχου είναι οι εξής: πρώτα η VOLUME που μας επιτρέπει να αλλάξουμε την ένταση του ήχου, από ένα η περισσότερα κονόλια. Η ένταση αυτή καθορίζεται από 0-63 και ισχύει ταυτοχρόνως για όλο τα κανόλια. Π.Χ:

**Volume %0001,63 : Boom : Walt 100**  
**Volume %1110,10 : Boom :Walt 50**  
**Play 40,0 : Walt 30**  
**Volume 50 : Play 40,0**

Υπάρχουν όμως και οι εντολές για τους SAMPLED ήχους, που είναι και πιο ενδιαφέροντες από τους απλούς. Αυτές είναι: SAM PLAY v,s,f , με αυτήν την εντολή μπορείς να παίξεις ένα SAMPLE κομμάτι που βρίσκεται στην SAMPLED Bank της AMOS BASIC. Το s είναι ο αριθμός της Sample Bank από όπου θα παιχτεί το κομμάτι, το v είναι αυτό που κρατάει τα όργανα του κομμοπού και το f αυτό που ορίζει την ταχύτητα και την συχνότητα που θα παιχτεί το κομμάτι. Αν θέλουμε όμως να παίξουμε ένα κομμάτι που βρίσκεται σε ένα οποιοδήποτε σημείο της μνήμης, τότε χρησιμοποιούμε την εντολή SAM RAW voice, address, length,frequency, και φυσικά να του ορίσουμε αυτές τις μεταβλητές. Π.Χ:

**Reserve As Work 10,55000**  
**Bload "Samples/Samples.abk",start(10)**  
**Sam Raw 15,start(10,length(10),10000**

Η τελευταία εντολή που αναφέρεται σε ήχους είναι η SAM LOOP, που ενημερώνει την προηγούμενη εντολή ον το κομμάτι θα παιχτεί με loop ή όχι. Περνόμε τώρα στην μουσική που είναι και πιο πολύπλοκη στον χειρισμό. Ευτυχώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κομμάτια έτοιμο από το SOUNDTRACKER και το SONIX με μεγάλη ευκολία, αν εξαιρέσουμε την μετατροπή που πρέπει να γίνει στο format της AMOS BASIC. Ξεκινόμε με την εντολή MUSIC n, η οποία μπορεί να παίξει ένα μουσικό κομμάτι από μία Music Bank, έχοντας και On/Off, μετά έχουμε την εντολή TEMPO s, η οποία καθορίζει την τοχύτητα και το ρυθμό της μουσικής, με φόσμα από 0-100. Οι επόμενες εντολές μοιάζουν πιο πολύ με ρουτίνες γι'αυτό θα τις αναλύσουμε όλες μαζί. Μετό λοιπόν είναι η MVOLUME n, που θέτει την ένταση για ένα κομμάτι της μουσικής που επεξεργαζόμαστε, η VOICE mask, που ενεργοποιεί μία ή περισσότερες

OCTAVE								
Note	0	1	2	3	4	5	6	7
C	1	13	25	37	49	61	73	85
C#	2	14	26	38	50	62	74	86
D	3	15	27	39	51	63	75	87
D#	4	16	28	40	52	64	76	88
E	5	17	29	41	53	65	77	89
F	6	18	30	42	54	66	78	90
F#	7	19	31	43	55	67	79	91
G	8	20	32	44	56	68	80	92
G#	9	21	33	45	57	69	81	93
A	10	22	34	46	58	70	82	94
A#	11	23	35	47	59	71	83	95
B	12	24	36	48	60	72	84	96

Voices από ένα κομμάτι μιας μουσικής, η VUMETER(v), που ελέγχει την ένταση ανάμεσα στην Voice, που ποίζει το κομμάτι, και στο ίδιο το κομμάτι. Αυτή η τελευταία εντολή μπορεί να κάνει ένα sprite ή bob να κινείται στο ρυθμό της μουσικής!!! Η επόμενη εντολή SET WAVE wave,shape\$, που σου δίνει την δυνατότητα να διαλέξεις τα δικά σου όργανα που θα χρησιμοποιήσεις στην εντολή PLAY. Φυσικό όμως στην εντολή PLAY πρέπει να προσέξουμε τις ιδιομορφίες του ήχου (pitch, delay, octave) . Για να καταλάβετε την διαφορά και για να βοηθηθείτε όταν φτάχνετε ήχους σας δείχνουμε ένα παρόδειγμα με τις οκτάβες και τις νότες. Αυτά πιστεύω ότι είναι αρκετό, για να μπειτε στο νόημα της μουσικής της AMOS BASIC. Τώρα θα συνεχίσουμε με τον πιο δύσκολο τομέα του προγράμματος, τον Κώδικα Μηχανής. Για να μην σας μπερδέψουμε πολύ θα σας αναφέρουμε ορισμένες από τις βασικότερες εντολές του κώδικου, μιας και λίγοι θα είναι αυτοί που θα ασχοληθούν με αυτόν τον τομέα. Ξεκινόμε με την χρησιμοποίηση της μνήμης. Με την εντολή =DEEK μπορούμε να βρούμε μία ορισμένη λέξη σε μία καθορισμένη διεύθυνση στην μνήμη. Με την εντολή DOKE address, μπορούμε να την αλλάξουμε και να επεμβούμε στην λειτουργία της. Αν θέλουμε μόνο να διορθώσουμε τα περιεχόμενα των κοτοχωρητών τότε χρησιμοποιούμε την εντολή LEEK address. Για να ανηγρά-

ψουμε ένα κομμάτι από την μνήμη, που φυσικά βρίσκεται σε μορφή absolute, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε την εντολή COPY start,finish TO destination, ενώ με την εντολή =HUNT(start TO finish, s\$) μπορούμε να βρούμε κάποιο string από ένα absolute ή ακόμα και executable block. Για να μπορέσουμε όμως να δουλέψουμε αυτές τις εντολές θα πρέπει να υπάρχει κάποιος άδειος χώρος στην μνήμη. Αυτόν τον χώρο μπορούμε να τον εξοφάλλισουμε την εντολή PLOAD "filename",bank , όταν φυσικό ορίσουμε αυστηρά τα όρια του χώρου που χρειαζόμαστε. Τέλος για να καλέσουμε ένα πρόγραμμα με κώδικα μηχανής χρησιμοποιούμε την εντολή CALL address[params] ή να το καλέσουμε μέσω από κάποιο τρόποζα μνήμης. Αν όμως όχι τότε θα πρέπει να ορίσουμε και ορισμένους παραμέτρους όπως : Integer, F.Point, String. Μπορούμε όμως να καλέσουμε απ'ευθείας τον καταχωρητή της τράπεζας με την εντολή =AREG=. Πιστεύω να μην μπερδευτήκατε πολύ, και ζητώ συγνώμη ον σας κούροσα, αλλά μία τέτοιο γλώσσα για να αναλυθεί χρειάζεται το λιγότερο 5 τεύχη!!! Αλλά πιστεύω να κατάφερα να αναλύσω το βασικό της σημείο αρκετά καλό σε αυτό το τρία τεύχη. Η γνώμη μου είναι ότι οξίζει πολύ να ασχοληθείτε με αυτήν την γλώσσα, που θα σας δώσει την χαρά (επιτέλους) να πείτε ότι είστε προγραμματιστές.



TOY R. GRELLONI

Θυμάμαι πριν 4-5 χρόνια που οι μανιακοί commodoraδες μαζεύαμε χιλιάρικο προς χιλιάρικο τα λεφτά μας, για να αποκτήσουμε ένα από τα εκατοντάδες περιφερειακά που υ-  
 έκαναν τον CBM64 να ξεχωρίζει από όλα τα άλλα home micros της εποχής εκείνης.  
 Τώρα το σενάριο επαναλαμβάνεται, με την μόνη διαφορά ότι τώρα, τη θέση του 64 έχει πάρει η Amiga και τα περιφερειακά πλέον δεν είναι απλά παιχνιδάκια, αλλά δυνατά εργαλεία (όχι θέβαια όλα) που καταφέρνουν δουλειές που με άλλες μεθόδους θα χρειαζόμασταν αρκετές χιλιάδες δραχμές πμό πάνω. Έτσι εκτός από τα κλασσικά περιφερειακά (drive, μνήμες κτλ), υπάρχουν στην αγορά Genlocks, digitizers, frame grabbers και άλλα πολλά που δημιουργούν και πάλι αυτή τη ξεχωριστή θέση που έχει η Amiga σε σύγκριση με τους άλλους σημερινούς υπολογιστές. Η Amiga, αυτή τη στιγμή είναι το πιο φτηνό μηχάνημα που θγάζει έξοδο σε video (με τη προσθήκη ενός modulator. Βέβαια η απόδοση δεν είναι εφάμιλη του monitor όμως....). Έτσι λοιπόν αυτό τον μήνα θα σας παρουσιάσουμε δύο περιφερειακά για την Amiga σας, που ξεχωρίζουν για την φτηνή τους τιμή καθώς και για την πρωτοτυπία τους.

## ROCGEN

**T**ο RocGen, είναι ένα genlock, χονηλού κόστους για τους επίδοξους video-artist, που έχουν σππί τους video, camera κτλ. Όμως πριν σας το πορουσιόομαι νο σας εξηγήοουμε τι ακριβώς κόνει το genlock. Περιληπτικά, το genlock συνδέεται στο video port της Amiga και οπο αυτό υπάρχουν: μιο είσοδος και μιο έξοδος. Τώρα στην είσοδο συνδέοουμε ένα video (η camera, η άλλο computer, η οποιοδήποτε πηγή εικόνας τέλος πόντων), και στην έξοδο συνδέοουμε ένα video που θα γράφει το οποτελέσμο (η ένα monitor, η το πομπά που μετοδίδει το σήμο (σε περίπτωση τηλεοπτικού στοθμού)). Φορτώνοουμε στην Amiga μας κόποιο γραφικό (η γράμμοτο, η οπδήποτε) και το Genlock συγχρονίζει το σήμο εισόδου με το γραφικό και το δίνει και τα δύο (σαν ένα πμό), οπο την έξοδο. Απλό αλλά ταυτόχρονο και έξυπνο. (Δες την εικόνα 1). Έτσι λοιπόν με μιο τέτοιο συσκευή και με αρκετή φαντοσία και υπομονή μιορείτε νο πμόξετε .... θούμοτο. Το ProGen, λοιπόν είναι κόμοις καινοτομίες ένοντι άλλων genlock της ίδιας τιμής. Κοτορχήν στο genlock υπάρχει ένος διοκόπτης που σας επιτρέπει να έχετε μπροστό στην οθόνη σας η τα γραφικά της amiga, η το θέμα οπο την είσοδο, η τέλος να τα βλέπετε ταυτόχρονα και το δυό μαζί. Στο ProGen δεν υπάρχει διοκόπτης αλλά ένα ποτενοσιόμετρο που δίνει οποτελέσμοτο dissolve, δηλαδή μιορείτε με αυτό το ποτενοσιόμετρο αντί να γυρνότε κοτευθείν σε ένα οπο το τρία στάδιο να το κόνετε οπολό και να πετυχοίνετε κόμοις και διοφόνειο (μιο οπο τις δύο πηγές να είναι διοφονή). Βέβαιο υπάρχει και



ένο κομπι που ποτώντος το, περνότε σε μιο οπο τις τρεις πμό πάνω φάσεις. Σον κοτοσκευή είναι αρκετό καλά και πολύ προοεγμένο, επίσης υπάρχει και η δυνατότητα να το συνδέοετε και με εξωτερική ποροχή ρεύμοτος γυρ-

νώντος τον διοκόπτη που υπάρχει οπο πμό, έτσι ώστε σε περίπτωση που έχετε αρκετά περιφερειακά να μην σας "λυγίζει" το τροφοδοτικό. Οι διοστάσεις του είναι 120 X 202 X 25 και το χρώμα του το οπολό μπέζ, που τοιροίζει όμορφο με την Amiga σας. Επίσης μαζί με τη συσκευή υπάρχει και μιο δισκέτα με το κλασσικό πμό ράβδους ελέγχου χρωμάτων. Το μεγόλο οτού είναι η τιμή του, κοοτίζει 40.000 δρχ. και σε γενικές γρομμές η οπόδοση του είναι κολή (πμό πάνω οπο το genlock της commodore, το A2300, το οποίο είναι για A2000).

## ROCKNIGHT

Ένα περιφερειακό που αοούρα δεν πρέπει να λείπει από την Amiga σας αν ασχολείστε με σοβαρές εφαρμογές και ονταλλάοοετε συχνό διοκέτες. Πρόκειται για μιο έξυπνη συσκευή, η οποία ελέγχει τις διοκέτες για virus. Πμό συγκεκριμένα, συνδέεται στη εξωτερική θύρα του drive (και το δεύτερο drive, πμό από την συσκευή όπου υπάρχει θύρα).



Μπροστά, υπάρχουν δύο κομπι και ένας μετρητής. Στον μετρητή μιορείτε να βλέπετε τα track της δισκέτας, ενώ με τα κομπι επιλέγετε την εύρεση για virus και την προστασία της δισκέτας. Πατώντας το κομπι PROTECT (ονάβει το led), μιορείτε να εισάγεται οποιαδήποτε δισκέτα και η συσκευή δεν θα επιτρέπει να γροφτεί τίποτα επάνω σε αυτήν. Κα σε περίπτωση που θέλετε να ελέγχει μόνο για virus, τότε πατότε το άλλο κομπι το οποίο αφήνει να γράφετε οπδήποτε θέλετε, αλλά προστατεύει το boot-block track της δισκέτας (όπου σε αυτό το track συνήθως πάνε να γράφουν τον εαυτό τους τα virus). Κοτά την διάρκεια που το κομπι VIRUS είναι επιλεγμένο, και πάει κάποιο virus να γράφει τον εαυτό του, τότε η συσκευή κόνει ένα χαρακτηριστικό beep, ήχος που σας προειδοποιεί τι πήγε να γίνει στο boot-block της δισκέτας σας. Βέβαια η συσκευή δεν σβήνει virus οπο τις διοκέτες, αλλά αυτό μιορείτε πολύ εύκολα να το κόνετε, φορτώνοντας ένα οπο τα εκατοντάδες απήντυς προγράμμοτα που κυκλοφορούν. Οι διοστάσεις του είναι 102 X 91 X 33 και είναι επίσης στο ίδιο χρώμα με το Genlock. Η τιμή του ....14.000 δρχ. Τιμή όχι πολύ μεγάλη για την προστασία που σας προοφέρει. Τέλος να ευχαριστήοουμε το Computer Market, που μας έδωας αυτές τις δύο ωραίες συσκευές.







# ΑΓΓΕΛΙΕΣ

**ATARI 520 STE**, σε τέλεια κατάσταση σχεδόν αμεταχείριστο, μόνο 85.000. Τηλ: 36.25.024 ώρες καταστημάτων.

**Πωλείται AMIGA 500**, καινούργια με πλήθος παιχνιδιών και προγραμμάτων, 2 joystick, mouse, τροφοδοτικό, και monitor 1084S. Ολα μαζί 165.000 δρχ. Τηλ: 58.20.399 κάθε μέρα 2-4.30 μ.μ. Θεόπιστος.

**AMIGA 500** + επέκταση 1MB + 50 δισκέτες με παιχνίδια + αντιγραφικά ΜΟΝΟ 140.000. Τηλ: 80.23.923

**ATARI 520 STFM**, σε πολύ καλή κατάσταση, με διπλό drive, μόνο 69.000 δρχ. Τηλ: 36.25.024 ώρες καταστημάτων.

**STAR LC10 colour**, καινούργιο, χωρίς ελληνικά, τέλειο για γραφικά, ευκαιρία μόνο 62.000 δρχ. Τηλ: 36.25.024 ώρες καταστημάτων.

**Πωλείται AMSTRAD 1640 2DD**, CGA-EGA + mouse. Τιμή ευκαιρίας (140.000). Τηλ: 96.24.853 ώρες 7:00μ.μ / 9:00μ.μ. Ξενοφών

**AMSTRAD 6128** έγχρωμος, με εξωτερικό drive 5,5 φίλτρο οθόνης και ένα joystick, μόνο 80.000. Τηλ: 36.25.024

**Modem Hundai 1200** external, ιδανικό για AMIGA-ATARI-PC, με πρόγραμμα επικοινωνίας. Τιμή 17000. Με την αγορά δώρο συνδρομή στην CRAZY Bbs. Τηλ: 64.47.

## DELTA COMPUTERS ΖΗΤΑΕΙ ΠΩΛΗΤΗ ΓΙΑ ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΤΗΣ. ΤΗΛ: 58.11.532

595.

**ATARI ST 1)** Personal Accounts, πρόγραμμα οικονομικών: έσοδα-έξοδα σπιτιού, καταθέσεις κτλ. (μαζί με οδηγίες) 2500 δρχ. **2)** LOTTO 2000 δρχ (4 προγραμματάκια). Επίσης πολλές PD εφαρμογές από 500 δρχ. Πληροφορίες (031) 444.817 ΜΠΑΜΠΗΣ.

**Ενδιαφέρεστε** να πουλήσετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνείτε τώρα: 63.94.946 Σπύρος.

**ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ORIGINAL** για Spectrum - Commodore 64 - Amstrad 464 (tetris, dan dare II, match day, sabotage II κ.λ.π) 500 δρχ. η κασέτα. Επίσης παιχνίδια και προγράμματα για Amiga. Τηλ: 58.20.399 9π.μ - 15μ.μ Ουμπέρτο

**Πωλείται Hard disk A590** για AMIGA με 2MB RAM, και τροφοδοτικό 130.000. Πληροφορίες 46.36.998 από 21.00-23.00 μ.μ. Σπύρος.

**Πωλείται** τηλεκατευθυνόμενο, θερμικό, τετρακίνητο buggy AGFA TIGER, με μηχανή OPS, 2κάναλη τηλεκατεύθυνση HITEC, starter και πολλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται όλα μαζί 120.000 δρχ ή ανταλλάσσονται με AMIGA 500 1MB. ΤΗΛ: 5820399 από 8.30-4.30 Τάσος

**SONY 2DD UNLABEL (3.5)** 155 ΔΡΧ, SONY 2DD 210 ΔΡΧ, NONAME 5,25 (10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ) 1.100 ΔΡΧ, SONY 2S/2D 160 ΔΡΧ. ΑΠΟ 100-500 DISKS 10%. ΑΠΟ 500-1000 DISKS 15%. ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100% ΤΗΛ: 64.23.274

**Έχετε PC** με προβλήματα απο VIRUS; Αναλαμβάνουμε να το καθαρίσουμε με 1.500 δρχ!! Τηλ: 76.63.251 Ανδρέας.

**Πωλούνται original** παιχνίδια για AMIGA, λόγω αλλαγής υπολογιστή.

Ολα σε άριστη κατάσταση και σε πολύ καλή τιμή. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ.... Τηλ: 97.52.833 3μ.μ.-11μ.μ. Κώστας.

**STAR LC2410** με εγγύηση, πωλείται μεταχειρισμένος 75.000 δρχ. Τηλ: 99.10.176 Στέλιος.

**Πωλείται EURO PC SCHNEIDER** + βιβλία, πολλές δισκέτες. Σε άριστη κατάσταση 85.000 δρχ. Τηλ: 76.44.238 Λεάνδρος

**Πωλείται Commodore 128** με drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες Γανώσης Σταμάτης τηλ: 66.57.825 5-9 μ.μ.

**SEGA MASTER SYSTEM**, μόνο 25.000 δρχ. Τηλ: 36.25.024

**AMIGA** περιφερειακά: AMIDI, SAMPLER, HARD DISK, EXPANSION RAM.

Εξειδικευμένο SERVICE και επισκευές αυθημερόν. NEW FAT AGNUS 1MB CHIP RAM. ΤΗΛ: 24.75.030 Στέφανος.

**Πωλείται Commodore 1084**, σε άριστη κατάσταση σχεδόν αμεταχείριστο + έξτρα προσφορές. Τηλ: 97.52.833 Κώστας 3-11μ.μ.

**COMMODORE 128** + κασετόφωνο + πολλά προγράμματα + manual + βιβλία. Τιμή 40.000 δρχ. Τηλ: 80.42.072

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΠΡΟΠΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ** ΓΙΑ AMIGA 500. ΤΙΜΗ 10.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ: 46.30.699 ΛΕΥΤΕΡΗΣ.

**ΚΟΥΠΟΝΙ  
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ  
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113**



**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

**ΣΥΜΠΑΝ  
COMPUTERS**

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ

106 82 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER



# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΣ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο: .....

\* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ

\* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

\* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

\* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

\* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δραχ. αντί για 4800 δραχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ..... ΤΚ: .....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ..... ΗΛΙΚΙΑ: .....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο: .....

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δραχ.

## ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .....

ΤΚ ..... ΠΟΛΗ ..... ΤΗΛ. ....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ .....

ΗΛΙΚΙΑ ..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ .....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΣΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

\* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

\* ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ

\* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ



# Αγορί

■ ΝΙΩΣΕ τον κίνδυνο πίσω από  
κάθε γυνίκα, να σε περιμένει

■ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕ το Έγκλημα, τους  
Μεταλλαγμένους, τους  
Εξωγήινους...

■ ΤΑΞΙΔΕΨΕ ΣΤΟΝ  
22ο αιώνα όπου  
δεν υπάρχει...  
δικαιοσύνη. Μόνο  
...ΔΙΚΑΣΤΕΣ!

■ ΔΙΑΒΑΣΕ τις νέες  
(εγχρώμες) περιπέτειες  
του δικαστή  
DREDD!

STARRING  
Joe Dredd as  
THE JUDGE

Chopper as  
THE SKY SURFER

Death as  
JUDGE DEATH

Kenny as  
THE PERP

Plus a cast of millions!!!

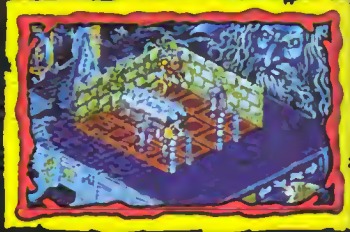
Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί:

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΑΓΟΡΙ ΒΛΑΠΤΕΙ  
ΣΟΒΑΡΑ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ





ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ COMPUTER GAME ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ



HeroQuest © 1990 Milton Bradley Ltd

AMIGA - ATARI ST/STE  
SPECTRUM - AMSTRAD  
C64 DISK